

ARCADE - GAMECUBE - GAMEBOY - WONDERSWAN
PSOne - DREAMCAST - XBOX - PS2
INCLUYE CD-Rom de PC GRATUITO
ゲームタイプ
Gametype
Revista de Videojuegos Japoneses
nº11 - 5 €
FINAL FANTASY X-2
TE PONEMOS AL DÍA
GUILTY GEAR XX
METAL GEAR SOLID 2 SUBSTANCE
LA SEGUNDA AVENTURA POLIGONAL DE SOLID SNAKE COMPLETA TRAS UN AÑO DE SU PRIMERA APARICIÓN.
Metal Gear Solid 2 Substance © 1987, 2001, 2002 Konami Computer Entertainment Japan
Guilty Gear XX © Sammy 2002 © 1998-2002 Arc System Works Co., LTD. - Final Fantasy X-2 © 2002 Square Soft
GAMETYPE Nº11 - 5 € / 832 PTAS
00011
8 414090 216715



アニメ、漫画情報誌
ilustración principal realizada por Tora en exclusiva para Anitype Mangazine. Personajes con © Masami Kurumada.
アニタイプ
Revista de Manga y Anime con CD-Rom para PC
Anitype
MANGAZINE
¡100 PÁGINAS A TODO COLOR!
SAINT SEIYA HADES
¡DATOS EN EXCLUSIVA PARA ANITYPE!
¡ENTREVISTAMOS A SHINGO ARAKI, DISEÑADOR DE LA SERIE!
¡¡Nº 12 YA A LA VENTA!!
Saint Seiya Episode G © Masami Kurumada / Megumi Okada / Akita Shoten
episode. G
¡EL NUEVO MANGA DE SAINT SEIYA!
Y TE HABLAMOS DE NARUTO, CHOBITS, SPIRAL, GITS STAND ALONE COMPLEX, HEATGUY-J, AKIHABARA DENNOU GUMI, GET BACKERS!, KODOMO NO OMOCHA...
¡¡SORTEAMOS 15 DVDs DE GHOST IN THE SHELL!!



Coordinador de Producción:
Francisco Pedregal

Director de Línea:
Sergio Herrera

Director de Publicación:
Sergio Herrera

REVISTA

Coordinación:
Sergio Herrera

Diseño y Maquetación:
Jose A. García, Javier Herreros, Sergio Herrera

Colaboradores:
Yosuke Suzuki "Silvercat", Javier Herreros "Solid Snake", José M. Fernández "Spidey", "MrKarate", Francisco Pérez A. "Los Pakos", Luis Retamal "Kim Kapwham", Raul Rubiño "Enchoi", Manuel Sabatel "Dark Schneider ~Dash~", Néstor Rubio "Omega Clarens" y Silvia Rodríguez "Blue Mary".

Traducción japonés:
Yosuke Suzuki

Dto. Suscripciones:
Myriam Herero

Coordinador de Preimpresión:
Alberto Fernández Cárdenas

Fotomecánica:
Departamento propio

Impresión:
Departamento propio

Distribución:
Coedis

CD-ROM

Coordinación:
Mr.Karate

Contenidos:
Javier Herreros, Sergio Herrera, Yosuke Suzuki

Capturas de Video:
Javier Herreros

PUBLICIDAD
Central Media Young
Joaquín Palanques
Barcelona: Avda. Meridiana, 350. 5ºA. 08027
Tel. 93.274.47.39 Fax. 93.346.72.14
Madrid. c\ Viriato, 30. 1ºE. 28010
Tel. 91.591.31.78 Fax. 91.593.87.63

Todas las imágenes aparecidas en esta revista se han usado con fines puramente informativos y son propiedad de sus autores. Todos los textos que aparecen en la revista son propiedad de sus autores y queda totalmente prohibida la reproducción total o parcial de los mismos salvo reseñas.

Gametype
gametype@megamultimedia.com
Camino de San Rafael 71, 29006 Málaga
Tlf/Fax: 952 363 143
Depósito Legal: MA 1208/2001
ISSN En trámite
IMPRESO EN ESPAÑA
Málaga, Febrero-Marzo 2003
PUBLICACIÓN BIMESTRAL

© 2001 Megamultimedia S.L. Sobre la presente edición.

Okaeri!!

¡Bienvenidos una vez a vuestra bimestral cita! Quisiera comenzar este editorial pidiendo disculpas por no desvelar cuál era la noticia "*fake*" introducida hace 2 números, que a continuación os desvelaré. En ***Gametype#9*** pusimos una noticia sobre unos especiales televisivos basados en las entregas 3D de la saga ***Final Fantasy*** (página 6, arriba). Lo siento por los que os lo creísteis, éste era el *fake* del mes. Si miráis el CD de ese número y abrís el fichero "*DivX MPEG4 Video Codec.txt*" veréis que existe una línea en castellano que dice "*La noticia sobre los 4 especiales para television de ff es el "fake" de este numero*". Como siempre, ahí tenéis la prueba de que la noticia fue inventada por nosotros como pequeña broma (^_^U). Las 2 chicas que aparecen son modelos que posaron con las ropas de ***Final Fantasy*** para una compañía japonesa que se dedica a comercializar fotos eróticas, y el nombre de *Tsukiko Usotsuki* en realidad si lo traducimos del japonés viene a decir "*Cara de mentirosa*". Lo siento mucho por quienes se ilusionaron... aunque también por los que les colase una *flash new* que incluimos en ***Gametype#10***, concretamente en la página 53, donde se podía leer el titular "***X-Japan y Guilty Gear XX***". Esta noticia era tan insólita como imposible de hacerse realidad, puesto que el grupo *X-Japan* realmente nunca ha dado pie a volver a unirse para hacer nada, y menos aún cantando con *Shiina Ringo*. Lo que sí es cierto es que se basaron en esta última para hacer al personaje de *I-No*. La cubierta del single japonés la realicé yo mismo y... pues eso, que lo siento por los que os lo creísteis, je, je. Editando el fichero "*readme.txt*" que viene en el directorio "*sound*" dentro de "*Guilty Mugen*" en el CD10 podréis leer que esa noticia es falsa. ¿Sabéis cuál es el *fake* de este mes?



Por cierto, que si no digo esto *Kim* me mata. El corrector automático cambió el nombre del grupo de música **Helloween** por **Halloween** (dichosa fiestecita >_<) cuando se habló de la susodicha banda en el dossier ***Guilty Gear***, cosa que se me escapó, al igual que poner bien *Johnny* en la cabecera de su ficha de personajes. *Sorry!*

Y nada más. Nos leemos en 2 meses. Saludos a todos y en especial a mis amiguitos los *Mutantech* ^_~

Sergio Herrera
(*Gran Maestro de las Artes Parciales*)



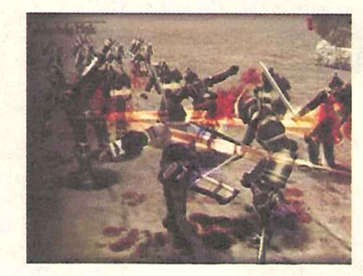
CONTENIDOS nº11

PLAYSTATION 2:

Sony va a lanzar un par de juegos donde el uso del micrófono para **PS2** es lo principal. Uno de ellos es el ***Operator's Side*** que saldrá en Japón el día 30 de Enero del 2003 al precio de 5800 ¥. La historia tiene lugar en el año 2029 y la acción se desarrolla dentro de una estación de seguridad de una nave espacial que ha sido atacada por aliens. Para ayudar a la prota del juego tendremos que indicarle las acciones que debe realizar. Así derrotará a los enemigos o resolverá puzzles, hablándole mediante el micrófono de **PS2**. Otra curiosidad de este juego es que la acción se verá desde monitores de seguridad de la nave.



Enix ha mostrado información sobre su *action-RPG* ***Drag-on Dragoon***. En el juego seremos un caballero dragón y lógicamente montaremos uno de ellos para salvar nuestra ciudad. El protagonista es *Kaimu*, un príncipe que se ha aliado a los *Red Dragon* para así luchar contra la invasión imperial. Podremos luchar de tres maneras diferentes: en el aire (alto), en el aire (bajo) y en el suelo. En el aire la acción será más frenética y en el suelo necesitaremos pensar un poco más nuestras acciones.



DigiCube ha anunciado oficialmente que se está realizando para **PS2** el ***Y's I & 2 ~ Eternal Story***. El juego saldrá en Invierno del 2003 y será un *remake* de la versión de **PC** que ya era un *remake*, es decir que tendrá todas la novedades que poseía el de **PC** más otras entre las que se encuentran nuevos personajes, voces, músicas, eventos y mejores gráficos.



En Japón lanzarán junto al ***FFX-2*** una colección de tres *Memory Cards* para **PS2** ambientadas en este juego. Las imágenes muestran a *Yuna*, *Rikku* y *Paine* y cada *MC* costará 3800 ¥.



Se han desvelado algunos aspectos más del ***Virtua Fughter 4 Evolution*** de **Sega**. El juego contará con los ya conocidos dos nuevos personajes + nuevos movimientos, tiempos de carga más reducidos, mejores gráficos y un gran número de misiones y accesorios. También todos los personajes tendrán nuevas ropas y estilos de pelo.



Sammy lanzó en Japón el 12 de Diciembre un *stick* especial para el ***Guilty Gear XX*** al precio de 4500 ¥. El diseño está inspirado en el juego y la posición de los botones es la misma que en el arcade original.



Aqua System sacará su simulador de helicópteros a radio control llamado ***Puchi Copter ~ Tiny Helicopter Indoor Adventure***. Ya salió hace unos meses en **Xbox** y ahora le toca el turno a la **PS2**. En el juego controlaremos helicópteros a escala 1/48 en gran variedad de misiones. Existen tres modos de juego: *challenge* (mini juegos), *adventure* (completar misiones variadas) y *versus*. Saldrá en Japón el 13 de Marzo a 5800 ¥.



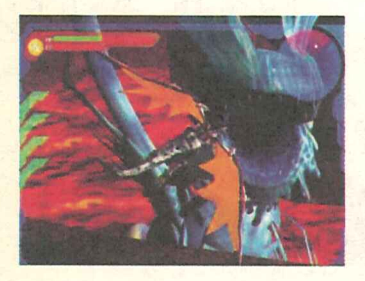
GAMECUBE:

Capcom está realizando el ***Rockman EXE Transmission*** y está previsto que salga al 6 de Marzo en Japón. Aunque los personajes tienen el diseño de los juegos aparecidos en **Game Boy Advance** y el *anime* de mismo nombre, el juego se desarrollará al estilo del clásico ***Rockman***, es decir plataformas. Podremos manejar a tres personajes: *Rockman EXE*, *Roll* y *Dekao*.



Bandai sigue con su política de lanzar juegos basados en *animes* y esta vez le ha tocado el turno a ***Dragon Drive***. El juego estará realizado en *3D* y será un *shooting* al estilo

Panzer Dragoon, aunque con un considerable descenso gráfico.



Victor Interactive sigue realizando ***Harvest Moon***. Esta vez uno llamado ***Bokujou Monogatari*** (***A Wonderful Life***). En el juego pasarán 30 años divididos en 6 capítulos. Aparecerán más de 40 personajes e incluso con algunos de ellos podremos casarnos y tener hijos. Podremos conectarlo a la **GBA** para transmitir datos de una versión a otra.



No hay que fiarse demasiado de las puntuaciones pero ***The Legend of Zelda ~ Waker Wind*** ha recibido la mayor puntuación posible (40/40) en la revista japonesa **Famitsu Magazine**. Lo realmente increíble es que este juego ha sido el primero en la historia en recibir por parte de todas las revistas importantes del sector la máxima puntuación posible. Seguro que este juego dará mucho que hablar.

Shigeru Miyamoto ha mencionado que está trabajando en el ***Mario 128***, la continuación del ***Mario Sunshine***. Esta nueva entrega será más fácil de manejar que la anterior, ya que al parecer muchos japoneses se quejaron por no saber manejar bien a *Mario* con el dispositivo de agua (sí, los japos son muy torpes) por lo que este aparatejo no volverá a aparecer.

GAME BOY ADVANCE:

Enix está realizando el ***Dragon Quest Monsters ~ Caravan Heart***. Esta vez tendremos que viajar con una caravana en la que podrán ir montados 12 compañeros de aventuras. Todos los personajes están sacados de la séptima entrega aparecida en **PSX**. Podremos elegir entre 20 clases de trabajos. Después de algunas batallas los monstruos dejarán caer un *moster's mind* con el que podremos incrementar la fuerza del personaje elegido.



Namco sacará una entrega más de su saga *RPG* más famosa. Esta vez tendrá como nombre ***Tales of the World ~ Summoner's Lineage***. Como ya ha ocurrido otras veces, la historia tendrá lugar en el mismo mundo que el ***Tales of Phantasia***, aparecido en **PSX**. El protagonista tendrá que embarcarse en una serie de aventuras en busca del arte de la invocación con la consiguiente obtención de invocaciones tras ir avanzando en el juego, pudiendo entrenarlas y subirlas de nivel. El juego saldrá en Japón el 7 de Marzo a 4800 ¥.



Konami lanzará un *RPG* basado en la serie ***Hunter X Hunter***. El protagonista del juego no aparece en la serie de animación por lo que la historia será alternativa. Podremos elegir entre gran variedad de trabajos diferentes y cada uno de ellos tendrá su propio final. El juego saldrá en Japón en Marzo al precio de 4800 ¥.

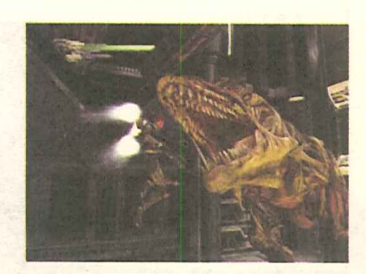


Atlus está realizando un juego de puzzles llamado ***Shin Megami Tensei ~ Devil Children Puzzle de Goal***. El protagonista es un pequeño demonio sacado de la saga ***Shin Megami Tensei Devil Children***. En cada nivel tendremos que resolver un puzzle de esos que te dejan la cabeza ardiendo.

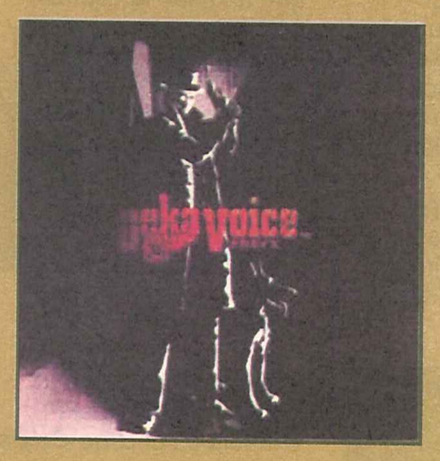


XBOX:

Uno de los juegos más esperados para esta consola es el ***Dino Crisis 3*** de **Capcom**. La fecha de salida no está todavía decidida, pero se espera que salga a principios del 2003 en Japón. El juego trascurrirá en el año 2548 en una gigantesca nave emigrante llamada *Ozumandias* la cual ha perdido todo contacto con el exterior desde hace más de 300 años. El protagonista del juego será *Patrick*, un miembro de las fuerzas especiales *S.O.A.R.*, y tendrá la misión de investigar lo que ha sucedido en la nave. Cuando entremos en ella descubriremos que está infectada de dinosaurios. El equipo *booster* será imprescindible para poder volar.



DEKA VOICE



Sony está realizando para **PS2** una aventura de detectives de lo más original ya que en este juego tendremos que usar un controlador de voz, es decir un micrófono. El juego se llama ***Deka Voice*** y la historia se desarrollará en América en los años 30. Manejaremos a un agente de policía llamado *Steven Haywood* que irá acompañado por otro personaje llamado *Meffin* y por *Lion*, un perro. En ciertos momentos del juego podremos hablar con los personajes de la historia mediante el micrófono, indicándoles acciones o dándoles órdenes. Lo más curioso de todo es que podremos inter-actuar con el perro robótico creado por **Sony**, el *Aibo*, que correrá por nuestra habitación realizando las órdenes que le indiquemos (se supone que es el perro que acompaña al protagonista).



Sin duda lo más original de todo el juego es tener la posibilidad de manejar realmente al perrito robótico que veis en la imagen de la derecha, el llamado *Aibo*.







El personaje se moverá únicamente cuando reciba ordenes que nosotros le indicaremos a través del micrófono de **PS2**. ¿Se atreverá **Sony** a sacar un juego tan arriesgado fuera de Japón?

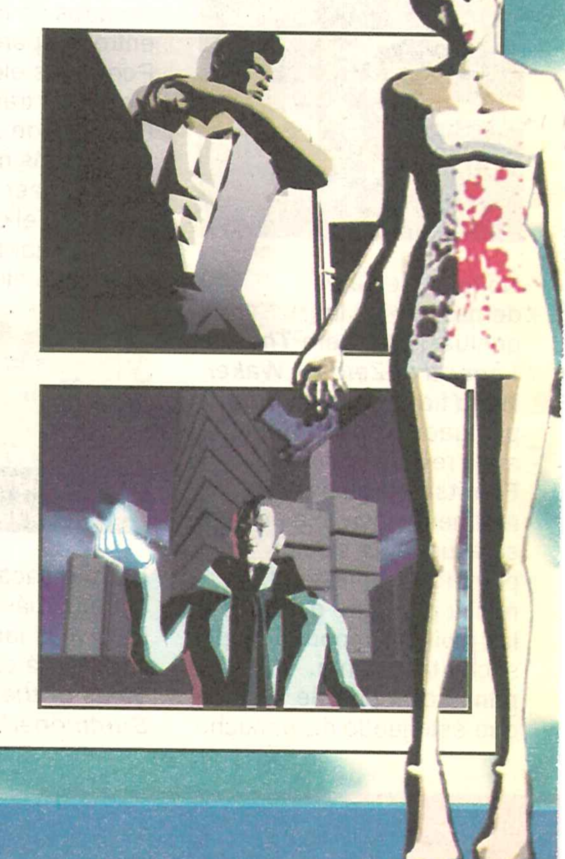
KILLER 7

Kouichi Suda, autor del ***Caso Silver*** (**Grasshopper Manifacture**), será el director del juego ***Killer 7***. Se trata de una aventura con acción que describe el destino entre el hombre que tiene la *mano de Dios* y el asesino que tiene siete personalidades.

El protagonista es *Harman Smith*, un anciano de 65 años que va en silla de ruedas. Al poseer siete personalidades diferentes llegó a convertirse en el asesino que puede acabar con *Dios*. Su objetivo es *Kung Lan*, la encarnación de *Dios*. *Kung Lan* tiene el poder de hacer que las personas se vuelvan violentas con tan sólo mostrar su verdadera cara. Las personas que se volvieron violentas atacan con la sonrisa de *Kung Lan*, llamada *"Heaven Smile"*. Habrá escenas terroríficas como cuando estemos en una ciudad buscando información y de repente se vuelvan violentos los ciudadanos y nos ataquen con la sonrisa pegada a la cara. No sólo es profundo como aventura si no que parece poder disfrutar de una buena acción.

No se sabe nada del sistema de juego, pero las siete personalidades de *Harman Smith* tienen poderes diferentes como controlar el juego, ver lejos, controlar las balas y también diferentes aspectos como de mujer, de niño, de joven... etc. Además, entre las personalidades veremos distintos sentimientos de amor y odio.

Aparecerá en **Gamecube**.



VIEWTIFUL JOE

Este juego cuenta la historia del joven *Joe*, quien luchará contra el malvado *Jadow* que atravesó el mundo de la *TV* (saliendo por una pantalla) para invadir el mundo real. *Joe* luchará para salvar a su novia *Silvia*.

Este juego es básicamente de acción en *2D* pero al utilizar el *VFX Power* conseguirá efectos tales como ralentizar la acción o hacer *zooms*, para así poder disfrutar más del flipe del héroe.

El director del juego es *Hideki Kamiya* (***Devil May Cry***) e hizo un comentario sobre una imagen donde *Joe* esquivaba un misil: -*"Los héroes no se cubren, ellos tienen que esquivar los ataques elegantemente"*-.

Los efectos de líneas que indican la velocidad o la acción aparecen en los momentos más emocionantes de cada escena, junto con el detallismo en los movimientos de *Joe*, los enemigos y los paisajes.

Al igual que ***Killer 7***, se trata de juego desarrollado por **Capcom** para **GameCube**. Saldrá a la venta durante este primer trimestre del año (en Japón).









DEAD PHOENIX

Unas antiguas ciudades aéreas aparecieron de repente entre los edificios. Esas ciudades pertenecían a los hombres pájaro y aparecieron en esta época siguiendo a dos hombres que se reencarnaron. Uno de ellos destruye la civilización y otro lo impide. El jugador se convertirá en el héroe de los hombres pájaro. Salvando y colaborando con los compañeros se tendrá que enfrentar al gran enemigo.



La acción se desarrolla al estilo *shooting 3D* con una ambientación de fantasía. Destaca la sensación de flotar en el aire gracias a la idea de los hombres pájaro. Castillos, paredes de roca y enemigos inmensos, la velocidad de lucha contra esos enemigos y la colaboración con los hombres pájaro hace esperar mucho de este título. Los compañeros nos apoyarán tirando lanzas contra los enemigos, consiguiendo la sensación de que estamos luchando juntos. La cantidad de compañeros puede llegar a ser hasta 100.

Actualmente están intentando mejorar los detalles, y de hecho se notan unos gráficos mucho mejores que los que presentaron la primera vez que se vio este juego.

El director del juego, *Hiroki Karou* (***RE Code Veronica***), comentó esto: "*Me gustaría expresar la sensación de volar a gusto en una pantalla a gran escala. Quiero hacer una obra donde el jugador sienta el viento*".



¡KOF2002 PARA GAMECUBE!

LA LUCHA 2D REFUERZA FILAS PARA LA GRANDE DE NINTENDO, Y ADEMÁS CON FANTÁSTICAS NOVEDADES.

Marvelous Entertainment y **Playmore** anunciaron a principios de Enero, tras la salida de ***KOF-Ex2*** para **Game Boy Advance**, que están trabajando en conjunto para lanzar bajo formato **Game Cube** una adaptación del *arcade* ***KOF2002*** que aparecería en Abril de este año. La noticia es cuanto menos impactante para los fanáticos de la saga, primero porque **GameCube** sólo ha visto la lucha *2D* con ***Capcom Vs. SNK 2 EO***, siguiendo porque es la primera versión para una consola que no es la **Neo·Geo** casera en la que sale un ***KOF*** tan rápidamente (¿necesidad de vender un producto rápidamente por culpa de los emuladores?) y finalmente ha sido casi un shock emocional cuando hemos conocido las novedades que incluirá.



Pantalla de KOF-EX2 con levels adquiridos

Para comenzar, el juego contará con personajes ocultos que se irán desbloqueando en un modo especial de juego al que se ha llamado *"Judgament of Fighters Mode"*. Este *JOF Mode* será algo parecido al *World Tour Mode* de ***Street Fighter Zero 3***, y en él iremos adquiriendo niveles para conseguir ataques y especiales originalmente creados para esta fantástica versión de ***KOF2002***. Además, mediante el cable *link* que une la **GBAdvance** con **GC** podremos pasar los niveles adquiridos con los modos historia de ***KOF-EX2*** y hacer así más sencillo conseguir a personajes como el brutal *Reiji Oogami*. ¿Los de las siluetas serán el *Kyo* de la llama y *Moe Habana*?









MÁS DE FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES

Square ha mostrado nuevas imágenes e información sobre el ***Final Fantasy Crystal Chronicles*** de **GameCube**. Esta vez la historia vuelve a estar relacionada con los cristales y el mana. El juego tendrá lugar en un mundo rodeado de gases venenosos donde la gente necesita la ayuda y protección de los cristales. Aunque el poder de los cristales no es eterno y todos los años las personas usan agua de mana para potenciarlos.

Comenzaremos en una pequeña ciudad donde el protagonista más tres compañeros son enviados para obtener agua de mana que esta situada en un lugar bastante peligroso.

Las batallas del juego no son al estilo *RPG* clásico. Están más orientadas al *action-RPG* pudiéndonos mover libremente por el campo de batalla y atacar y defendernos como queramos pulsando los botones correspondientes.

También se podrán pasar datos entre la **Game Boy Advance** y la **GameCube**.



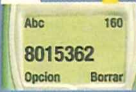




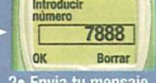
SIEMPRE + AL 7888

123 multi media

PIDE TUS LOGOS, MELODIAS Y LOGOS DE GRUPOS :
- Por SMS al 7888
- Por teléfono al 906 292 378
- Por Internet : www.1001melodias.com



1• Sólo tienes que marcar la referencia del logo, del logo gigante o de la melodia escogida.



2• Envia tu mensaje al 7888



3• ¡Ya esta Cargada !

•• MELODÍAS ••

•• ULTIMAS NOVEDADES ••

HOUSE REMIX
8053968 ....Desenchantee Kate Ryan

8048911 No te rindas ...EXITO. .Alex Ubago
8054188 69 punto .NUEVO. .G Joaquim Sabina
8052729 Dos hombres y un destino ...DBustamente
8047391 Electrical storm U2
8047998 Es por ti ....Juanes
8052421 Se me olvido ....Gian Marco
8047798 Help me ....Nick Carter
8048827 The game of love ....Santana
8048924 The zephyr song ..R. Hot ChiliPeppers
8047652 All the things she said EXITO. .TATU
8047767 Stars ....The Cranberries
8054190 Eternidad ....EXITO .Sober
8052891 Come speak to me ....Elisa
8052251 Like I love you ....J. Timberlake
8054192 San Antonio ....Antonio Vega
8054194 Yo te dare ....Chenoa
8052363 I am mine ....Peal Jam
8052707 Lonesome day ....Bruce Springsteen
8019132 Don't stop ....The Rolling Stones
8052314 I'm gonna getcha good . NUEVO. .STwain
8052381 A thing about you ....Roxette
8048930 Can't stop loving you .....Phil Collins
8047872 All my life ....Foo Fighters
8052892 Face to face ....Carlos Jean
8054189 Como tu .....NUEVO.....Jaguares
8046706 Soy yo ....Marta Sanchez
8052730 Guajiro ....Orishas
8054191 Get into the groove ......Mad'House
8046702 Cry ....Faith Hill
8052856 You know you're right ....Nirvana
8052369 There by the grace of.. ...StrPreachers
8052892 Positiva ....Erica Garcia
8052898 Come into my world NUEVO. .K.Minogue
8052890 La cita ....Jeremias
8054193 SMS ....Barcode Brothers
8047774 In this world .....EXITO.....Moby

SUPERVENTAS 2002

8042813 ....A contracorriente
8042621 ....A dios le pido
8047648 ....A lo mejor me querias
8045881 ....Angel de amor
8043307 ....Asereje
8041180 ....Atrevete
8042814 ....Ave Maria
8014200 ....Azul
8008102 ....Baila
8046795 ....Baila Casano
8044667 ....Baila mi son
8046837 ....Cuando tu vas
8042623 ....Diez anos
8042421 ....Dijo si
8044668 ....El aire que me das
8025012 ....Fiesta Pagana
8042787 ....Ganabareh
8048909 ....Guapas
8047766 ....La chica de ayer
8045659 ....Llorare las penas
8043930 ....Mi gente
8023252 ....Mi musica es tu voz
8044173 ....Nasio pa la alegria
8046838 ....No me pidas mas amor
8043932 ....Que el ritmo no pare
8044840 ....Quiero ser yo
8047647 ......EXITO.......Sobe Son
8043933 ....Te aviso te anuncio
8052422 ....Te tengo aqui
8046466 .Te quiero mas Formula abierta
8046464 ......Toda la noche en la calle
8039688 ....Torero
8030464 ....Vino tinto
8040973 ....Viva el amor

•• POP INTERNACIONAL ••

8042779 ....A little less conversation
8015404 ....Ain't my bitch
8041432 ....Black suits comin
8043251 ....By the way
8046708 ....Chihuahua
8044772 ....Cleanin' out my closet
8022081 ....Come as you are
8043358 ....Complicated
8018832 ....Could you be loved
8044838 ....Cruel to be kind
8023046 ....Daddy DJ
8038729 ....Desenchantée
8042837 . MIX . .Destrangis in the night
8047773 ....Dirrty
8047200 ....Everyday
8011757 ....Everything I do
8021894 ....How you remind me
8044112 ....In my place
8014961 ....In the end
8013105 ....Killing me softly
8031537 ....Like a prayer
8043360 ....Live is life
8012025 .... Lolita
8030009 ....No woman no cry
8022037 ....Number of The Beast
8032286 ....One day in your life
8030557 .... Perdono
8041587 .... Sleepwalker
8022008 ....Smoke on the water
8042390 ....Sweet freedom
8038685 .... Tainted lo
8044905 .... The rising
8028742 .... Ti amo
8012534 .... Tre parole
8022177 .... With or without you
8039755 .... Without me

•• TOP CINE - TV ••

8031089 ....Apocalypse now
8010017 ....Barrio Sesamo
8010002 ....Benny Hill
8011128 ....Blues brothers
8017197 ....Charlie's angels
8011089 ....Dirty dancing
8011014 .....El Bueno, El Malo y el Feo
8010054 ....El Equipo A
8011015 ....El Padrino
8011107 ....El Puente del Rio Kwai
8011040 ....El Exorcista
8011160 ....Fame
8010120 ....Friends
8011017 ....Indiana Jones
8011378 ....La Familia Addams
8011041 ......La Guerra de las Galaxias
8011150 ....La Pantera Rosa
8011058 ......Living in America - Rocky
8020004 ....Men In Black
8010132 ....Mission Impossible
8015027 ....Popeye
8011047 ....Pretty woman
8052643 .. NUEVA VERSION ...Pulp Fiction
8011060 ....Rocky
8015040 ....Simpsons
8042804 ....Spiderman
8011172 ....Titanic
8008076 ....Top gun
8038743 ....Unchained melody
8044130 ....Wild wild west
8010023 ....X Files
8010078 ....Zorro

•• HIMNOS DE FUTBOL ••

8048073 ....Himno Barcelona
8046535 ....Himno Real Madrid
8048071 .. Himno Athletic de bilbao
8046537 ....Himno Valencia
8018637 ....Himno Betis
8046532 Himno Deportivo la Coruña

• TUS DIBUS FAVORITOS •

8054225 ....Comando G
8054226...............................D'artacan
8054236......................David el gnomo
8054214 ....Dime Abuelito
8054215 .....Erase una vez el hombre
8054216....................Es muy Chiquitin
8054217 ....Globos
8054218 ....Hei hei Vickie
8054219 ..Jackie el bosque de Tallac
8054220.........................La abeja Maya
8054227 ...La Batalla de los Planetas
8054228.......................................Marco
8054221 ....Mazinger Z
8054222 ....Mi Amigo Felix
8054223 ....Orzowei
8054229...................Pippi Calzaslargas
8054230 ....Quijote y Sancho
8054231 ....Ruy ep Pequeno cid
8054224 ....Sandokan
8054232 ....Somos cien
8054234 ....Tarzan
8054235 ....Vamos a la cama

•• VILLANCICOS ••

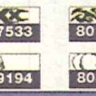
8052954.......Campana sobre campana
8052953.....................Ay, del chiquirrtin
8052952......................A la Nanita Nana
8052951 ....Arru arru mi Nino

LOGOS - LOGOS XXL























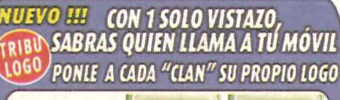


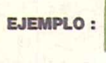







8052977	8054213	8053974	8054211	8053511	8053503	8052794	8052808	8052807	8052806	8052804	8052810
8052940	8052645	8052306	8052937	8052477	8052889	8052458	8052649	8023522	8000267	8000945	8010381
8010875	8010877	8011335	8013795	8014182	8015362	8017361	8017372	8019682	8020327	8020344	8021672
8021675	8021677	8021680	8021706	8022557	8022594	8022784	8022788	8022822	8023475	8023695	8023765
8023860	8021668	8028932	8028956	8028967	8029004	8029007	8029020	8029021	8029023	8029107	8030137
8030231	8030233	8030301	8030328	8030350	8030351	8030901	8030928	8031502	8032123	8032365	8034555
8039951	8040179	8040533	8041014	8041511	8042432	8042888	8054081	8042892	8043031	8043032	8043149
8043176	8024091	8045531	8047494	8047680	8052232	8052374	8053502	8053484	8019236	8038805	8031632
8047533	8011547	8017359	8019975	8019977	8020802	8020245	8022702	8022719	8023686	8023794	8029094
8029194	8030864	8030871	8039196	8043027	8051006	8051054	8051773	8059085	8071058	8023451	8011552





EJEMPLO : 8048959 → 7888

Amigo : tus colegas 8049780
Trabajo : tu jefe..........8051929
VIP : tu novia............8049564
Familia : tu madre........8050392
Otros : tu amante 8048959

8051513 8050337 8049484
8050432 8050382 8049740

Compatible Nokia - Lista completa des modelos : www.1001melodias.com

••NAVIDAD DE LOS NIÑOS••

Responde a las preguntas de PAPA NOEL*
1 Redacta el SMS PAPANOEL
2 Envialo al 7122



...Y RECIBE UNA SORPRESA !!!

•• JUEGO DE LA CAJA FUERTE ••

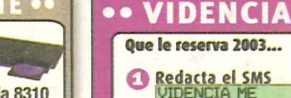
El saco de PAPA NOEL esta lleno de regalos. Descubre la llave y llevate los regalos.*



Envia : BANK (regalo elegido) al 7122
Por Ejemplo :
1 Redacta el SMS BANK 7650
2 Envialo al 7122

BANK 8310 . . 1 Nokia 8310
BANK CUBE . . 1 GAMECUBE
BANK PS2 . . . . 1 PS2
BANK 500 . . . . . 500 euros
BANK 7650 . . 1 Nokia 7650
BANK XBOX . . . . . . 1 XBOX

•• VIDENCIA ••



Que le reserva 2003...
1 Redacta el SMS VIDENCIA ME CASARE ESTE ANO
2 Envialo al 7122
Consulta personalizada con los mejores videntes

• SI NO CREES EN PAPA NOEL.. •

...Ven a ver su hija*
1 Redacta el SMS XNAVIDAD
2 Envialo al 7122



...recibiras un logo gigante super sexy !!!

•• STRIP TEASE ••

Una espléndida mujer se desnudara para ti...*
1 Redacta el SMS STRIP
2 Envialo al 7122



...recibiras un logo gigante super sexy !!!

•• PINUP ••

Descubre una nueva forma de alegrarte el dia...*
1 Redacta el SMS PINUP
2 Envialo al 7122
+18
...recibiras un logo gigante y un comentario dulce.

Catálogo de todas las melodias y logos compatibles disponible en www.logosmelodias.com. Nos reservamos el derecho de utlizar los datos enviados para posibles operaciones futuras. Disponen no obstante de un derecho de acceso, de arectificación y de limitación de datos en lo que se refiere,ya que somos los únicos destinatarios. Puede dirigirse a www.logosmelodias.com. ©123 MULTIMEDIA HISPANICA. 906 : 0,91€/mn. 7888 : Válido para todos los operadores. 0.90€+IVA/SMS • 7122: Válido para todos los operadores y*solo con moviles Nokia. 0.90€+IVA/SMS- Snoopy : PEANUTS © United Feature Syndicate, Inc.© (year) King Features Syndicates, Inc./Fleischer Studios, Inc. TM Hearst Holdings, Inc./Fleischer Studios, Inc.

Por fín tenemos entre manos la obra cumbre y definitiva (por el momento) del maestro *Hideo Kojima*. *Metal Gear Solid 2 Substance* posee el juego mundialmente conocido *Sons of Liberty* idéntico al que ya jugamos en la primera versión, más una verdadera tromba de extras que hacen de *MGS2 Substance* mucho más que una simple reedición.





Lo que encontraremos en este juego es propiamente dicho la substancia que le faltaba al ***MGS2 Sons of Liberty***. Realmente se podría decir que a la versión anterior no le faltaba nada y de hecho pocas cosas se le pueden echar en cara, pero una de ellas era la falta en cierta manera de la utilización a fondo de todas las armas y tácticas del juego, ya que muchas veces el guión nos dirigía por diferentes caminos en los que por ejemplo la utilización de los misiles *Nikita* no eran necesarios o partes de mucha acción y otras de infiltración total donde no podíamos utilizar ciertas armas.

Esta es la substancia que se ha introducido en esta nueva versión, la posibilidad de utilizar muy a fondo todas las características del juego, es decir, todos y cado una de los movimientos (que no son pocos) de los dos personajes protagonistas, todas las armas, items, enfrentamientos... en definitiva, que si te pasas la nada despreciable cifra de 511 misiones y luego juegas al ***Sons of Liberty*** estarás hecho todo un "máquina" del espionaje y la acción, por lo menos para este juego.

METAL GEAR SOLID 2 SUBSTANCE



Artículo *"Metal Gear Solid 2 Substance"* por Solid Snake (*solid_snake_@mixmail.com*)

SONS OF LIBERTY



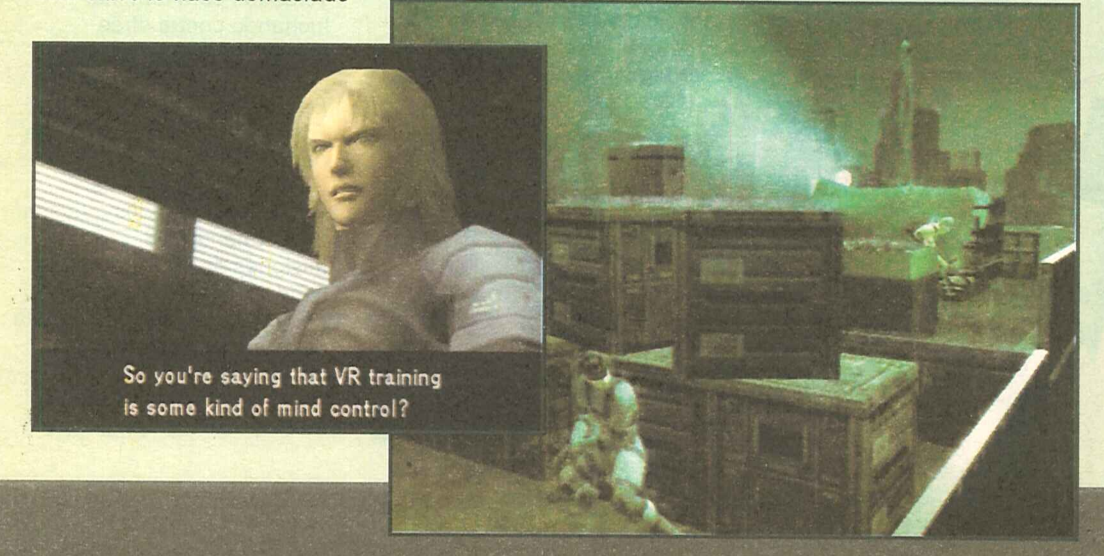
En este modo encontraremos el juego en sí. Es decir, la parte con guión que todos conocemos y que era la que únicamente poseía la versión anterior (a parte del *Boss Survival*).

Como todos conoceréis, tendremos que meternos en la piel del mejor guerrero del mundo, llamado *Solid Snake*, la leyenda viva que es capaz de convertir lo imposible en posible. Tras terminar el episodio del barco pasarán dos años y nos veremos en una planta purificadora de petróleo manejando a un nuevo miembro de **Fox-Hound** llamado *Raiden*, quien al parecer no tiene práctica real de combate y tan sólo ha entrenado en *misiones VR*. Aunque dos cosas resultan raras. Primero, **Fox-Hound** se disolvió hace años y segundo este chico lo hace demasiado bien. ¿Seguro que sólo ha practicado en *misiones VR*? Bueno, no seguiré desvelando la trama del juego por si todavía queda alguien que no lo haya jugado y la ignore.

Existen algunas pequeñas diferencias entre el ***Sons of Liberty*** de la versión del **Substance** con respecto a la anterior, pero sólo son detalles como un cambio en casi todos los pósters de la planta purificadora y algunos puntos de vista de escenas en las que la cámara está situada en puntos diferentes, pero realmente nada destacable.

Jugablemente sí que existe una gran diferencia ya que si elegimos el modo *European Extreme* los soldados tendrán una visión mucho mayor de lo normal. Prácticamente si tú los ves ellos te ven a ti, tan fácil como eso y a la vez tan difícil ya que la tarea de pasarse el juego en esta dificultad y encima luchando contra unos soldados notoriamente mejorados sólo es apta para expertos de ***Metal Gear***. Este detalle es algo que todos los fanáticos de la saga estábamos esperando, ya que en el ***Metal Gear Solid Integral*** (la versión ampliada de la anterior entrega, aparecida en **PSX**) se incluyó esta magnífico modo en el que los soldados ven todo, lo que sube muchísimo la jugabilidad, sobretodo si vamos sin radar.

Como último detalle decir que ***MGS2 Substance*** estará hablado en ingles en todo el mundo, incluso en Japón, donde la versión anterior estaba hablada en japonés. Esto demuestra con más fuerza que este juego no llegó doblado al español por ninguna razón rara, ni de dinero ni nada por el estilo, lo que únicamente pasa es que *Hideo Kojima* lo quiere todo perfecto y manteniendo un solo idioma para todo el mundo, que esté totalmente controlado en su proceso de producción, consiguiendo así un nivel mucho mayor de calidad, y con esto no digo que en España se hagan malos doblajes (de hecho el ***MGS*** tiene uno de los mejores doblajes al castellano de un videojuego), pero versiones como la francesa o italiana eran patéticas y sin ir más lejos, la versión japonesa del ***MGS2*** hablada en japonés es muchísimo peor que la USA.



VR MISSIONS Y ALTERNATIVE MISSIONS

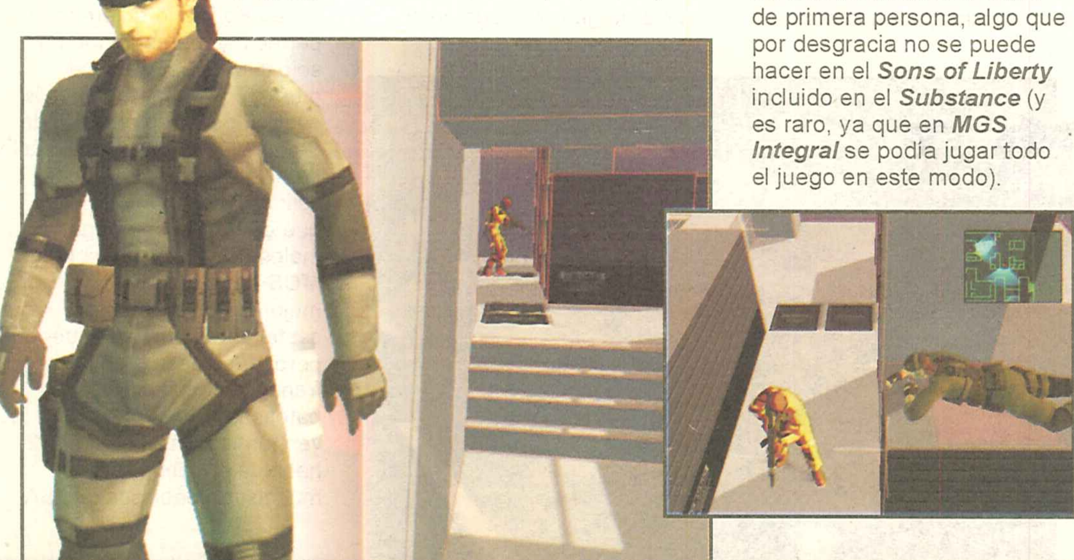
Llegamos al punto realmente importante introducido en el ***MGS2 Substance***, las *VR Missions* y las *Alternative Missions* que son nada más y nada menos que 511 misiones virtuales en las que tendremos que poner en práctica todas las habilidades y armamento de los personajes del juego.

Las *VR Missions* son en total 358 y se dividen en: *Sneaking Mode*, *Weapon Mode*, *First Person View Mode* y *Variety Mode*. Todas estas misiones se realizan en una realidad virtual, es decir que los escenarios utilizados no serán ni los del barco ni los de la panta purificadora, si no unos escenarios simples y claros, sin apenas detalles, para poder realizar todas las pruebas sin mayor distracción.

En *Sneaking Mode* deberemos utilizar todas las técnicas de infiltración que poseen los personajes, como golpear las paredes para hacer ruido, meterse por tuneles, noquear a soldados, etc, pero todo esto sin ser vistos y sin poder usar ningún arma, ya que si las utilizamos perderemos muchos puntos.

Weapon Mode se caracteriza por tener que utilizar todas lar armas del juego, con lo cual tendremos que elegir una de las armas que queramos aprender a usar con mayor precisión y nos aparecerán varias misiones para ella. Todas estas misiones suelen caracterizarse por tener que destruir figuras geométricas móviles utilizando las diferentes armas. Con estas misiones aprenderemos cosas realmente útiles para después jugar al ***Sons of Liberty*** con la plenitud de conocimientos de cada arma.

Uno de los modos más esperados es el *First Person View Mode*, en el que tendremos que pasar diferentes situaciones de combate o simplemente destruir figuras geométricas móviles utilizando toda clase de armas y con la característica especial de ir en todo momento en visión de primera persona, algo que por desgracia no se puede hacer en el ***Sons of Liberty*** incluido en el ***Substance*** (y es raro, ya que en ***MGS Integral*** se podía jugar todo el juego en este modo).



Sin lugar a dudas el mejor modo de todos el *Variety Mode*, en el que tendremos que superar misiones de lo más extrañas, como por ejemplo proteger a una caja de cartón del ataque de docenas de soldados pudiendo utilizar tan sólo la *PSG-1*, pasar por una zona repleta de *Gurlugones* (que son soldados con aspecto de *Godzilla* de cientos de metros de alto, con sus escamas y todo), luchar en zonas totalmente a oscuras, realizar un *survival* contra decenas de soldados para terminar luchando contra otros soldados gigantescos llamados *Genola Arma de Destrucción* y *Genola Experimento Genético*... son para verlos.

Luego tenemos las *Alternative Missions* que son exactamente 153. Estas misiones se realizan en los escenarios conocidos, es decir en el barco o en la plata depuradora, y se dividen en: *Bomb Disposal Mode*, *Elimination Mode*, *Hold Up Mode* y *Photograph Mode*.

Cada uno de estos modos posee varias misiones que varían según el personaje que llevemos.

En *Bomb Disposal Mode* deberemos desactivar a contra-reloj varias bombas escondidas por cualquier lugar de los mencionados anteriormente. Algunas de las bombitas dan más de un dolor de cabeza para encontrarlas ya que están escondidas en lugares que se las traen. Para encontrarlas sólo tendemos la ayuda de lógicamente el spray congelante y los dos tipos de detectores de *C4*, el de olor y el de sonido. Todo esto estará amenizado con docenas de guardias deambulando de un sitio para otro.

En *Elimination Mode* tendremos que derribar a un determinado número de soldados virtuales. Para realizar esto tendremos a nuestra disposición varias de las armas que posee el juego.

Hold Up Mode es uno de los modos más difíciles, ya que tendremos que hacer que varios soldados levanten las manos (poniéndonos por detrás y apuntándoles con nuestra arma), pero sin que nadie nos vea (tarea en ciertas misiones bastante difícil).

El modo más curioso es el *Photograph Mode,* en el que tendremos que fotografiar ciertas cosas que nos indique cada misión, como por ejemplo fotografiar ciertas partes de los pósters de las chicas (todas las misiones de *Snake*, que está salido), fotografiar a *Meryl* en ciertas posturas, resolver casos de asesinato y fotografiar al culpable (estas son buenísimas), fotografiar las admiraciones, estrellitas y demás que le salen a los soldados en según qué circunstancias y un montón de cosas más. Este es uno de los mejores modos del juego.



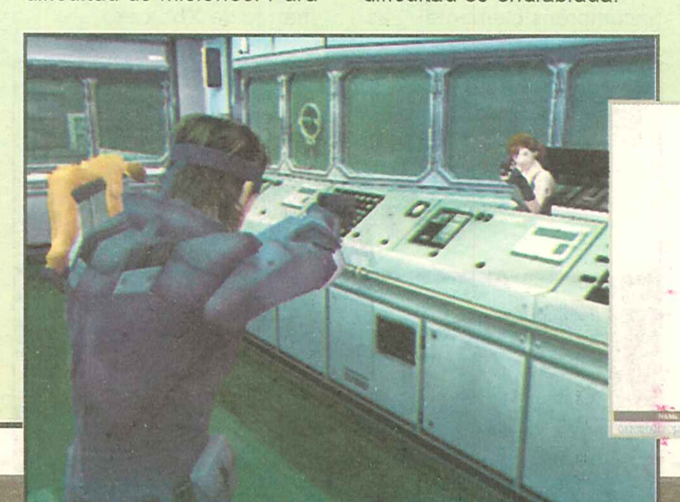
Cada uno de los tiempos conseguidos en estas misiones podrá ser registrado en la página de **Konami**, al igual que ocurre con el modo ***Sons of Liberty*** y el ***Boss Survival***, lo cual hace todavía más interesante estas misiones, puesto que nos podremos picar con todo el mundo intentando tener el mejor tiempo de todos los jugadores de ***MGS2 Substance***.



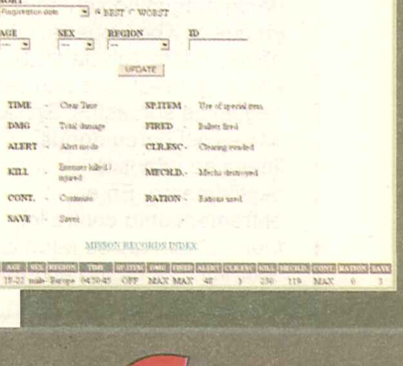
PERSONAJES NUEVOS (ROPAS NUEVAS)

En las *VR Missions* podremos manejar a personajes nuevos. Bueno, más que personajes nuevos son los mismos de siempre (*Snake* y *Raiden*) pero con diferentes ropas. Los personajes que podemos seleccionar son: *Solid Snake* con el traje del ***MGS2***, es decir lo normal. *Raiden* con el traje del ***MGS2***, también lo normal. *Snake* con el traje de los *Seals* (es decir, a *Pliskin*). *Raiden X*, que no es más que *Raiden* desnudo. *Raiden Ninja*, que es con el que nos engañaron a todos al hacernos creer que era *Gray Fox*, ya que el traje *ninja* que lleva puesto *Raiden* es el mismo que tenía *Gray Fox* en el ***MGS***. *Solid Snake* con traje de chaqueta a lo *James Bond* y por último *Solid Snake MGS1*, que es ni más ni menos que *Snake* con el traje del juego anterior.

Cada uno de estos personajes tiene su propia dificultad de misiones. Para aclarar la cosa os diré que cada personaje es como un nivel de dificultad, pero sin duda el que es más difícil de pasar en el de *Solid Snake MGS1*... La dificultad es endiablada.



No es por echarme pegotes ni nada por el estilo (bueno, en realidad sí lo es...) pero fui la persona 50 del mundo en pasarme el *MGS2 Substance*, la primera del mundo en pasarselo en *European Extreme* (el modo más difícil) y la persona más rápida del mundo en terminarlo (lógicamente jugué a la versión americana de Xbox que fue la primera en salir al mercado).

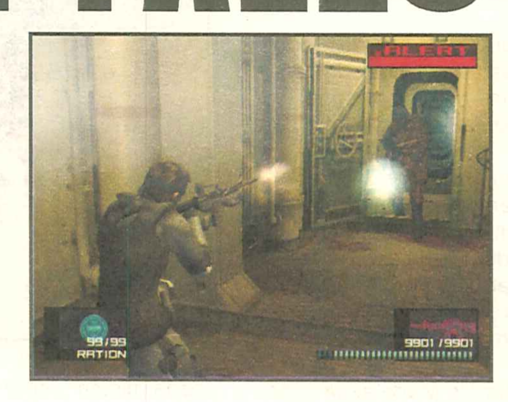


SNAKE TALES

Este modo se compone de 5 historias alternativas al guión original del ***Sons of Liberty*** que tienen como característica principal que *Solid Snake* es el protagonista absoluto. Estas cinco historias son: *A Wrongdoing*, *Big Shell Evil*, *Confidential Legacy*, *Dead Man Whispers* y *External Gazer*.

Cada una de estas historias tiene su propio guión original, principio y final, aunque desafortunadamente no poseen ni una sola escena cinematográfica nueva y prácticamente ninguna voz original ya que estas historias se van contando a modo de novela, es decir aparece un texto de una media de 10 páginas que deberemos leer y acto seguido jugamos una parte de la historia Al llegar a una zona de diálogo de nuevo aparecerán las páginas de texto para seguir leyendo el argumento y así hasta llegar al final. Lo bueno de estas historias es que poseen más de un final, es decir que tienen desenlaces alternativos según lo que hagamos.

La duración de cada una de ellas es más o menos de tres horas, lo cual hace que este modo alargue sustancialmente la vida del juego (sobretodo si queremos ver todos los diferentes finales).



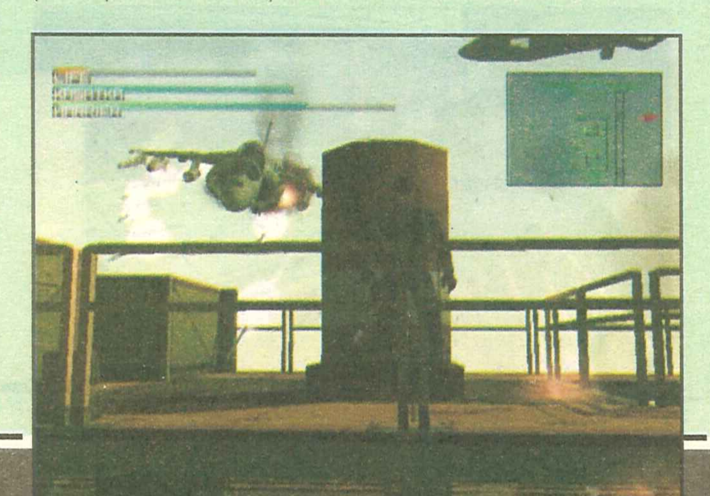


Sin duda las historias que más destacan son *Confidential Legacy* (donde manejaremos a *Snake* con el traje del ***MGS*** y donde aparecerá *Meryl* como personajes principal) y *External Gazer* (donde *Snake* deberá luchar contra *Gurlugon Monstruo de Otra Dimensión*, que es un especie de *Godzilla* que llega a la Tierra a causa de los agujeros espacio-temporales que crean las *VR Missions*, que son capaces de destruir galaxias enteras con tan sólo matar a uno de los soldados virtuales -auténticas idas de olla de *Kojima*-).

DIFERENCIAS ENTRE LA VERSIÓN XBOX Y PS2

Los cambios entre las versiones de estas dos consolas no son muchos, pero sí fundamentales y hacen que la realizada para **PS2** supere con creces a la de **Xbox**. Explico el porqué de esto:

Versión Xbox:
El único punto mejor que posee esta versión es que todo el juego tiene sonido 5.1, no sólo algunas escenas como pasa en **PS2**. Incluso cuando jugamos podremos disfrutar de un magnífico sonido 5.1 ya que la **Xbox** puede generar este tipo de audio en tiempo real. Los puntos negativos son estos: En las partes del barco donde llueve se ralentiza bestialmente. En el enfrentamiento contra los *Metal Gear Ray* se ralentiza bastante (de hecho en casi todos los enfrentamientos contra jefes: *Fortune*, *Harrier*, etc) se ralentiza mucho. El *Stinger* tiene menos alcance de disparo (incomprensiblemente). Las texturas de ciertas cosas como la de paredes, suelos, pósters y personajes están peor (sobre todo los pósters que son puro pixel). El mando de **Xbox** es bastante bueno, pero este juego fue creado pensando en la posición de los botones del mando de **PS2** y muchas de las acciones del personaje se ven gravemente entorpecidas por no tener *L2* y *R2*. El pelo de todos los personajes está fatalmente realizado (se nota demasiado el recorte de los filos del pelo) y sobretodo en zonas muy iluminadas se ve realmente horrible (parecen pelucas). El pelo de *Raiden* no se mueve ni la mitad de suave que en **PS2**. Muchísimas de las escenas pregrabadas no tiran, es decir que van



pegando botes, sobretodo la primera en la que se ve a *Snake* andando por el puente antes de descolgarse al barco, que da "miedo" verla de lo mal que está. Y es que hay que entender que un juego de estas características gráficas tan bestiales tiene que tener errores de programación en **Xbox**, no porque la consola sea peor que la **PS2** (todo lo contrario, la consola de **Microsoft** le pega mil patadas a la de **Sony**), lo que pasa es que las conversiones nunca salen igual que los originales y este juego fue creado y minuciosamente estudiado hasta el último detalle en **PS2**, no en **Xbox**, y al final pasa lo que pasa... una versión francamente mala y llena de errores. Algo extremadamente extraño estando *Hideo Kojima* de por medio.



Versión de Ps2:

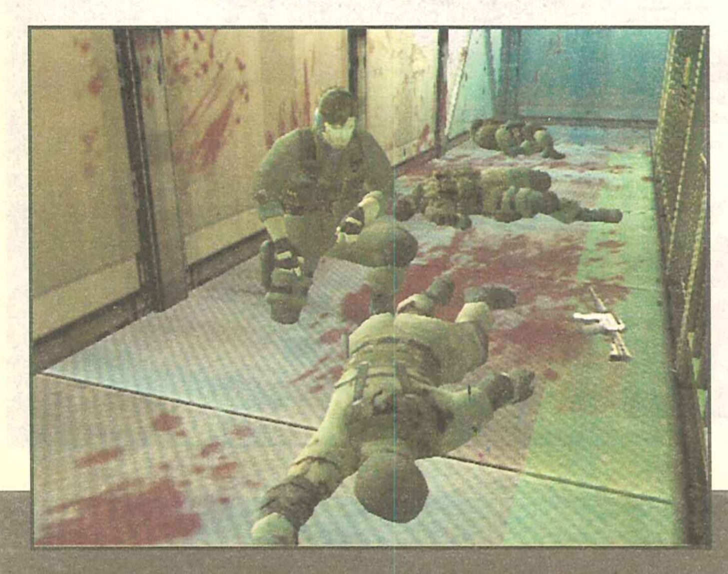
Todas las características gráficas y jugables han quedado intactas, lo que quiere decir que esta es la versión perfecta para tener en la estantería de los juegos. También se han renovado todos los nombres inscritos en las *Dog Tags* ya que **Konami** realizó hace unos meses un nuevo sorteo de nombres pero por algún motivo en la versión de **Xbox** no se incorporaron, aunque en la sí en la de **Playstation2**.

INCÓGNITAS SIN RESOLVER

Inexplicablemente nadie ha conseguido jugar al tan comentado juego de *Skate* que debería tener el ***MGS2 Substance***. En este modo llevamos a *Snake* por diferentes decorados nuevos de la *Big Shell* realizando todo tipo de piruetas con un monopatín, pero aparte de algunos videos y anuncios en los que sale dicho modo de juego, nadie ha logrado desbloquearlo. ¿Cómo se sacará? ¿Será una coña? De una manera u otra no creo que se tomen tantas molestias en realizar un decorado nuevo sólo para gastar una broma.

La otra gran incógnita es cómo jugar con *Snake* en la planta petrolífera y cómo jugar con *Raiden* en la parte del barco. En teoría se puede hacer ya que incluso en la caja original del juego vienen imágenes de estos modos donde se ve a *Raiden* con la espada parando balas de unos soldados en medio de una de las habitaciones del barco y en otra se ve a *Snake* vestido de *Pliskin* junto a un *Seals* muerto en la zona donde vemos a *Vamp* por primera vez. Esto quiere decir que se puede jugar con *Snake* y *Raiden* durante todo el juego, pero la manera de desbloquear este modo no se sabe por el momento y no creo que sea un modo falso, ya que sería muy fuerte que en la caja del juego muestren imágenes de algo que no posee.





Poco más queda por decir. Únicamente que estamos con casi total seguridad ante el mejor juego de la historia y ahora incluso se ha mejorado con toneladas de *VR Missions*, extras, ropas nuevas y modos de juego, así que si no os comprasteis la versión anterior haceros con esta de inmediato y para los que ya tienen la versión normal os diré que esta merece mucho la pena, ya que os esperan muchas horas de juego y toneladas de novedades. Eso sí, yo os recomiendo que compréis la versión de **PS2**.

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

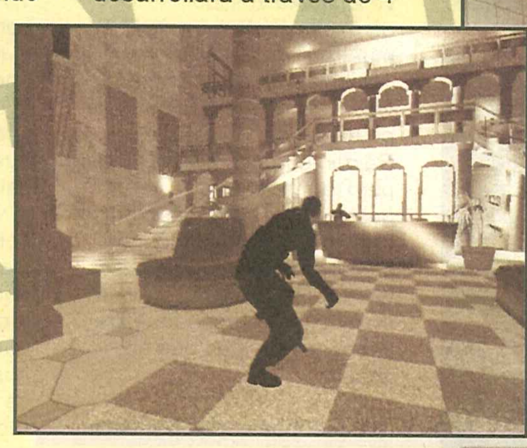
Llega a nuestras manos esta maravilla que ha sido creada por el equipo de Ubi Soft Montreal, y donde podremos ver un nuevo juego de acción similar a otros ya vistos, pero esta vez se trata de manejar a un agente secreto muy especial, y donde podremos movernos en una perspectiva de tercera persona.



Los usuarios tendréis el placer de encarnaros en la piel del agente secreto *Sam Fisher*, un agente de la sección de operaciones encubiertas de la Agencia de Seguridad Nacional de los Estados Unidos, llamada **THIRD ECHELON**.

Todo comienza cuando nuestro personaje es llamado por sus superiores para entrar en acción después de algunos años inactivo, siendo entrenado rápidamente para mandarle a una misión urgente, pues tendrá que infiltrarse solo y neutralizar a su enemigo sin dejar ni una huella. Para ello irá equipado con el mejor armamento de alta tecnología disponible en el mercado. *Sam Fisher* es enviado por la agencia hacia Azerbaiyán, cuando dos agentes de la CIA (*Alison Madison* y *Blaustein*) desaparecen sin dejar rastro en aquel país.

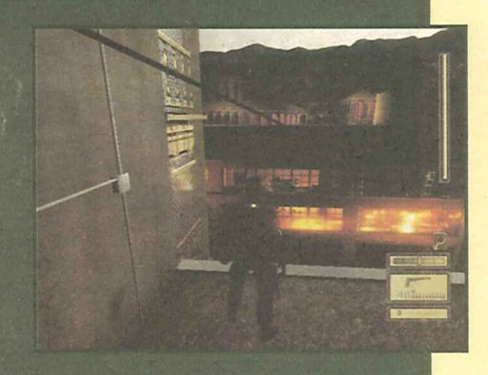
La aventura se desarrollará a través de 4





Artículo "*Splinter Cell*" por Enchoi (*enchoi_@eresmas.com*)





países y en 14 misiones diferentes, contando con más de 100 personajes distintos. Tendremos que infiltranos en reductos enemigos de alta seguridad (incluído el cuartel general de la CIA), neutralizando a cualquier obstáculo que se oponga a los objetivos de la misión (desde *hackers* a soldados de fuerzas especiales), recabando información confidencial vital, destruyendo datos y equipos que supongan alguna amenaza, pero todo esto desapareciendo sin dejar rastro.

Estaremos autorizados a operar con carta blanca y nuestra misión será obtener éxito a cualquier precio. Estaremos por encima de la ley y nuestras acciones irán más allá de lo permitido.

Como ya he dicho antes, nuestro protagonista va equipado con la última tecnología del mercado, entre lo que podemos destacar las cámaras de seguimiento en forma de bala (con visión nocturna y térmica), las granadas de gas lacrimógeno, las cámaras

GRÁFICOS

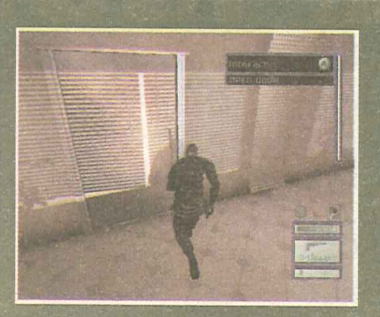
Una de las cualidades de las que puede presumir ***Splinter Cell*** es de tener unos gráficos espectaculares. ***SC*** posee una tecnología avanzada aplicada en las funciones de proceso gráfico nunca vista en una plataforma domestica, ya que la consola de **Microsoft** es la única del mercado capaz de moverla, lo cual hace dar nueva vida a cada escenario, además de poseer unos grandes efectos de luces y sombras dinámicas que todavía no se habían visto en juegos similares.

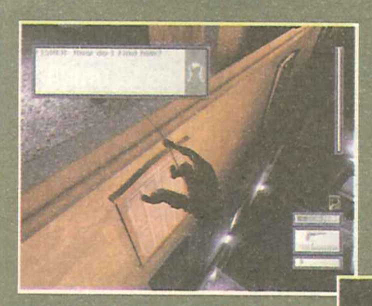


Otro ejemplo de los grandes detalles gráficos de esta joya son la visión nocturna, la visión térmica (esta última igual que la película ***Depredador***), la iluminación volumétrica, texturas de gran resolución, efectos de brillo, efectos de sonido, etc.



ACCIÓN REAL





Lo que más nos dejará sorprendidos serán los detalles realistas del juego, como pueden ser: cuando nos metamos en una cámara frigorífica, el frío en forma de humo se moverá por la cámara de manera real y más si tenemos la visión nocturna activada; también el equipo que manejaremos, como una cámara con la forma de un cable que servirá para ver por debajo de las puertas, o los propios movimientos de nuestro agente y los demás personajes del juego que lo hacen casi real. Otro puede ser cuando pasamos al lado de una cortina o de algún objeto del estilo, y al pasar por ella lentamente no la atravesaremos como solía pasar en casi todos los juegos, sino que nos pasará suavemente por todo el cuerpo, como si la cortina fuese de verdad. Aunque siempre suelen tener fallos, este no iba a ser menos, ya que le hemos encontrado algunos fallos (pocos pero los tiene), como puede ser las plantas, que cuando te acercas a los matorrales siguen quietos pero nuestro protagonista ya se ha metido dentro de ellos, y cuando salimos continúan estando inmóviles. Esto es sólo un ejemplo de algunos detalles que perfectamente se podían mejorar sin ningún problema.







señuelo (que también tienen forma de bala y que pueden reproducir un sonido para atraer a los enemigos y luego inmovilizarlos con el gas que contiene), las ganzúas, el interferidor de cámara, las bengalas de emergencia y químicas, y un sin fín de cosas más que podremos utilizar en esta gran aventura.

Es necesario hablar del sonido del juego, ya que han conseguido los efectos necesarios para hacernos creer de verdad que estamos en cada uno de los escenarios que pisamos, así como las armas y artilugios que utilizaremos a lo largo de la acción.



Hay que añadir que el juego está totalmente traducido al castellano. Tanto los textos como las voces, y sobre todo la de nuestro protagonista que nos será familiar a la gran mayoría, ya que es la misma voz del protagonista de la serie de televisión ***McGyver***.

Para terminar, lo único que puedo añadir es que en el *DVD* del juego aparecerán unos extras, que contendrán cómo se hizo el juego, cómo se hicieron los personajes uno por uno, cómo se modelaron los trajes y armas, etc.

Además también vendrán algunos *trailers* de juegos que saldrán en breve creados por **Ubi Soft**.

Así que ya sabéis, si os gustan las películas de acción y espionaje este es vuestro sueño hecho realidad. Haceos con una **Xbox** y ocultaros por las sombras.



METAL GEAR SOLID VS SPLINTER CELL

En casi todas las revistas de videojuegos se suele cometer una y otra vez un mismo error, y es el de comparar dos juegos que tienen algo en común e intentar hacerle creer a la gente que por unas pequeñas semejanzas pueden ser medidos por igual. Pero si se analizan como es debido nos damos cuenta de que en realidad se parecen en muy poco. Como ejemplo tenemos el caso que hemos visto en muchas revistas, la incomprensible comparación entre el *Metal Gear Solid 2* y el *Splinter Cell*.

Es lógico que se comparen juegos, pero siempre si las semejanzas son lo suficientemente verosímiles como para hacerlas, como por ejemplo comparar dos *RPGs*, dos juegos de lucha, dos de plataformas, etc... pero comparar dos juegos únicamente porque su protagonista usan técnicas de infiltración es verdaderamente patético. Es por esto que vamos a realizar una comparación de estos dos juegos como es debido, aunque como ya he dicho antes no los considero comparables en casi nada. Que este artículo sirva para despejar unas cuantas dudas y desmentir todas las chorradas dichas estos meses en las revistas del sector.

Antes de seguir me gustaría dejar claro que esta comparación la realizo desde un punto de vista totalmente parcial. Algunos pensaréis que yo por ser un fanático de la saga ***Metal Gear*** voy a estar de alguna manera influenciado, pero no es así. Si por algo considero que el ***Metal Gear Solid 2*** es con mucho el mejor juego de la historia no es ni mucho menos por fanatismo, es por haberle dedicado más de 1.000 horas de juego y que consiga que cada vez que lo pongo de nuevo me divierta y enganche como la primera vez, que en cada partida vea algo nuevo, realizar tácticas que no creía que se pudieran llegar a realizar o simplemente ver algún detalle que todavía desconocía. Esto es lo que realmente hace grande a este juego. Y una cosa más, por supuesto me he comprado y terminado los dos juegos, nada de comparativas sin saber de lo que hablo como en otros sitios.

El primer punto y más importante que hace que estos dos juegos no sean comparables es que el ***MGS2*** es un juego de infiltración y acción y el ***SC*** sólo es de infiltración. Esto es bastante sencillo de ver, sobretodo si habéis jugado a ambos. En ***SC*** cuando por algún motivo te descubren se puede decir que estás muerto casi al 100% ya que las torpes acciones de *Sam* (el protagonista) son tan inefectivas y lentas que casi no te dejan oportunidad de reacción. Para dejar las cosas aun más claras, si en el ***SC*** se pudiera manejar a *Snake* o *Raiden* con la plenitud de sus acciones podría pasarme el juego del tirón sin que me matasen ni una sola vez y sin necesidad de esconderme de nadie.

Sin embargo en ***MGS2*** tenemos partes de infiltración y partes de acción en las que las más que sobradas habilidades de los dos protagonistas nos dan cientos de combinaciones para terminar cada lucha. Por supuesto en ***MGS2*** tenemos también enfrentamientos contra "jefes" (por llamarlos de alguna manera), es decir contra el grupo *Dead Cell*, *Olga*, *Harrier*, *soldados Tengu*, *Metal Gear Ray*, *Solidus*... pero en ***SC*** no existe ni un solo enfrentamiento de estas características.

Otro punto bastante comparado y con el cual me parto de risa cada vez que lo leo es la inteligencia artificial de los enemigos. En realidad este punto no tiene comparación alguna por una sencilla razón, en ***SC*** si un enemigo divisa a *Sam* lo único que hace es tomar una posición ya predeterminada y quedarse totalmente parado disparando. Le da igual que tú le dispares o no, el personaje se queda estático, e incluso si nos acercamos cara a cara él sigue disparando como si nada, cuando lo lógico sería propinarnos algún tipo de golpe o moverse. Esto seguirá así hasta que decidamos huir y cuando pasa un tiempo se empieza a mover para buscarnos. En ***MGS2*** la inteligencia de los soldados es bestial, pudiendo llegar a realizar tácticas de ataque realmente increíbles como avanzar en pelotones de ataque, esconderse detrás de paredes u objetos, disparar a las luces (si ellos tienen gafas de visión nocturna), inspeccionar habitaciones en nuestra búsqueda, disparar o tirar granadas si nos encuentran metidos en conductos de ventilación, lanzar granas *stun* para dejarnos ciegos por unos instantes (previamente avisando a sus compañeros), darnos golpes cuando nos colocamos cerca de ellos, esquivar nuestros intentos de cogerlos y un largísimo etcétera que les hace poseer la inteligencia artificial más bestia vista por el momento en un videojuego.

Otro grandísimo error que cometen los enemigos del ***SC*** es que cuando alguno de ellos te ve y tú estás perfectamente escondido en un lugar totalmente oscuro, todos los enemigos de la zona saben inmediatamente y con total exactitud dónde te encuentras e incluso disparan desde lejos acertando perfectamente, lo cual no tiene sentido alguno ya que deberían inspeccionar previamente la zona para descubrir tu situación.

Siguiendo con esto, otro grave error es que en cuanto disparas a un personaje que está totalmente solo e intentas darle en la cabeza y fallas (lo cual es muy fácil ya que *Sam* no tiene ni idea de apuntar con su arma) la alarma se activa instantáneamente, no hace falta que nadie llame por radio ni nada por el estilo. En ***MGS2*** si disparamos a un soldado que se encuentre solo y fallamos



lógicamente tiene que llamar por radio para que den la alarma, lo que no quita que él sepa perfectamente dónde estás, pero no sus compañeros, por lo que si destruimos su radio tendrá que salir de la habitación a alertar de nuestra presencia y en cuestión de segundos se llenará la habitación de soldados. ¿Cuál de las dos situaciones veis más real?

En ***SC*** la única manera de que un enemigo detecte nuestra presencia es que nos vea o que nos oiga, lo cual es poco lógico y sobretodo muy irreal. En ***MGS2*** pueden vernos, oírnos, ver las pisadas, percatarse de objetos que se rompen e ir donde se han roto, e incluso pedir ayuda si esto se repite con frecuencia, detectar por nuestra arma si somos enemigos (cuando vamos vestidos como ellos), seguir el rastro de la sangre dejada por alguna de nuestras heridas, mover y abrir todo tipo de objetos y una vez más un largo etcétera más que los hacen totalmente superiores a los del ***SC***.

Otro punto en el que se diferencian abismalmente es en el de los movimientos que pueden realizar los protagonistas. En ***SC*** podemos andar, correr, andar agachados, saltar, quedarnos entre dos paredes sujetandonos con las piernas, rodar, coger a los enemigos por la espalda y darles un golpe o usarlos de escudo humano y disparar a la vez, disparar normalmente, pegarnos a las paredes, subir escaleras, rejas o tubos, abrir y cerrar puertas, coger a los enemigos u objetos del suelo y engancharnos en cornisas. Parecen muchos y de hecho lo son, pero en ***MGS2*** podemos hacer muchísimos más movimientos como son andar sigilosamente, andar normalmente, correr, arrastrarnos por el suelo, rodar, dar volteretas, engancharnos a cornisas de dos maneras diferentes (lo que se le llamó hacer flexiones) y subir de esta posición golpeando a los enemigos que están arriba, pegar puñetazos y patadas normalmente o en primera persona, golpear (no disparar) con todas las armas disponibles en el juego y con cada una de ellas obtener un resultado diferente, coger a los enemigos por la espada y utilizarnos de escudos humanos, cogerlos del suelo de dos maneras diferentes, disparar normalmente o en primera persona, disparar agachados, disparar tumbados, ponernos de puntillas, movernos hacia los lados en visión primera persona, hacer que los soldados levanten las manos, hacerles una llave para tirarlos al suelo, golpear paredes para hacer ruido, pegarnos a las paredes y poder mirar por las esquinar de tres maneras diferentes, nadar, bucear, andar sumergidos en el agua, girarnos 180 grados en el agua, tirar objetos para hacer ruido, realizar *lock-on* en los enemigos, abrir y cerrar puertas y otros muchísimos movimientos más, eso sin contar las más de 20 armas utilizables, cada una con sus características, formas de manejo e incluso pudiendo disparar con una misma arma de varias formas diferentes frente al irrisorio número de cinco armas del ***SC*** de las cuales casi ninguna realiza bien su misión.

Si hablamos del guión del juego entramos otra vez en una inútil comparación ya que las más de 20 horas de diálogos del ***MGS2*** frente a la escasa media hora del ***SC*** lo dicen todo. Se podría decir que la historia del ***SC*** es más realista en cuando a desarrollo, pero esto la hace demasiado monótona y sin ningún tipo de aliciente, sin embargo en ***MGS2*** hay vampiros que vuelan, chicas que desvían balas y robots gigantescos que andan sobre dos patas, es decir, menos creíble, lo que no significa menos realista y sin duda el guión es muchísimo más atractivo y los giros que realiza la historia a lo largo del juego enganchan totalmente. Además podemos informarnos absolutamente de todo con completo detalle, como por ejemplo cuando pedimos que nos expliquen a fondo el funcionamiento de las armas, fichas totalmente completas de todos los personajes o cosas tan inservibles pero a la vez graciosas como aprender cómo se realiza una caja de cartón (algo importantísimo para *Snake*).

El carisma de los personajes es totalmente evidente. *Sam* y la tropa de terroristas del ***SC*** no tienen nada que hacer con el impresionante carisma de *Snake* y demás personajes del ***MGS2*** que asciende a la nada despreciable cifra de casi 50.

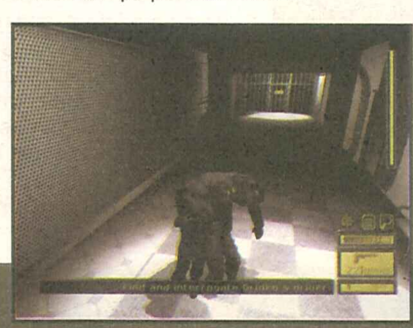
En el aspecto gráfico la cosa esta algo nivelada, aunque me quedo con el ***MGS2*** por muchas razones. En ***SC*** los decorados son francamente buenos y sobretodo los efectos de luces son increíbles, pero en el apartado de los personajes se nota un bajón muy considerable (aparte de que todos son bastante horribles). Aunque los escenarios están muy cargados, no acaban de estar bien realizados, como por ejemplo ciertas puertas que son demasiado grandes o mesas, armarios, sillas, etc son demasiado pequeños. En ***MGS2*** los decorados poseen un realismo abrumador sin necesidad de recargarlos demasiado, con sus tamaños perfectamente medidos y en los que podemos inter-actuar moviendo o destruyendo casi todo. En el acabado gráfico de los personajes no hay color ya que en ***MGS2*** los cuerpos y sobre todo las caras poseen un acabado excepcional en el que podemos ver miles de gestos diferentes plasmados en los rostros, o detalles tan sutiles como leves movimientos de ojos, mientras que en ***SC*** tan sólo se mueve la boca de una manera tosca y sin pronunciación alguna.

Ya si hablamos de las escenas de los dos juegos, nos percataremos de que en ***SC*** no hay ni una sola escena pregrabada, ni de acción, ni de personajes hablando (y no hablo de vídeos, si no de escenas *3D* generadas por la consola) y en ***MGS2*** somos testigos de las más flipantes escenas de acción vistas en cualquier videojuego y película de acción, así como unas secuencias de diálogo increíblemente realistas.

Existen muchos más puntos en los que el ***MGS2*** supera con creces al ***SC***, pero para qué seguir dejando por los suelos al juego de **Xbox**, que he de decir que está realmente bien. Eso sí, por favor, que no hagan estos comentarios con juegos que no tienen ni punto de comparación y encima que comenten que un juego por ser más nuevo (o por que les pagan para ello) es mejor que otro que hace unos meses ponían como lo mejor creado nunca...

Quedaros con la comparativa que más os guste de entre todas las revistas de videojuegos del sector, aunque os aseguro que la que estáis leyendo está bastante más contrastada que otras en las que tan sólo han visto estos dos juegos un poco por encima y después se dedican a decir tonterías.





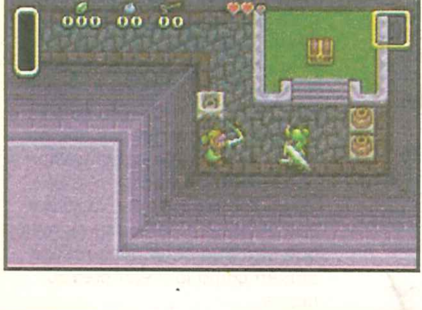
THE LEGEND OF ZELDA® A LINK TO THE PAST®

Por fín llega a Game Boy Advance unos de los GRANDES de los videojuegos, *The Legend of Zelda ~ A Link to the Past*, una auténtica maravilla se mire por donde se mire que como ya sabréis apareció hace casi 10 años para la consola Super Nintedo. Aunque esta vez no vendrá solo, ya que en el mismo cartucho también estará incluido un nuevo título *Zelda* llamado *Four Swords*, uno de los juegos más divertidos con los que mejor me lo he pasado últimamente.



En *Hyrule* está a punto de despertar una terrible y oscura amenaza. No se sabe con certeza por qué pero todas las princesas están desapareciendo y *Zelda* ha sido una de ellas. Por suerte esta será rescatada por nuestro elfo favorito y así *Link* comenzará la que es su mejor aventura en *2D*.

Los que hayáis jugado a la versión de **Super Nintendo** no apreciareis ningún cambio (de hecho no lo hay, exceptuando un par de detalles que comentaré más adelante) ya que gráficamente es idéntico y todos los sucesos, textos, castillos y zonas del juego han quedado intactas.



Que este ***Zelda*** posea casi 10 años no hace en absoluto que parezca visualmente antiguo, e incluso supera con creces la media gráfica de la **GBA** (aunque si estamos acostumbrados al aspecto actual de *Link* notaremos ciertas cosas raras en él, como que tenga el pelo morado).



Los que no hayáis jugado a la versión original os diré que este Zelda es una auténtica pasada, es el título que forjó un estilo de juegos que hasta hoy se sigue copiando ya que su magnífica forma de juego es adictiva, posee acción, puzzles que resolver, cientos de zonas ocultas, un mapeado gigantesco y una mecánica que consigue que nunca nos quedemos sin saber qué hacer o cómo seguir adelante. Aspectos que muchos juegos de hoy en día poseen pero que antes no era tan normal. Gráficamente está muy por encima de otros ***Zelda*s** aparecidos para portátiles ya que esta

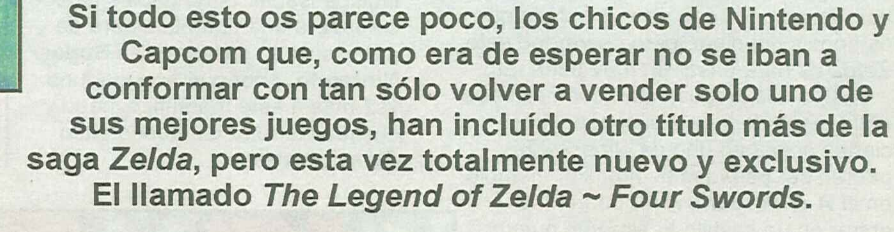
consola lo permite, consiguiendo un mundo muy colorido (no tanto en el mundo oscuro, otra parte del juego), con movimientos dinámicos y un manejo muy sencillo, aunque se hecha en falta poder saltar como en otras entregas posteriores.

La música es simplemente flipante, una banda sonora de las que marcan de verdad y que se mantiene intacta a la oída en la versión original, aunque al parecer el sampleado es algo menor que en **Super Nintendo** y alguna que otra vez se escucha un poquito peor. En pro de esto encontramos que a *Link* se le han añadido voces para cada movimiento con la espada.





THE LEGEND OF ZELDA FOUR SWORDS



Si todo esto os parece poco, los chicos de Nintendo y Capcom que, como era de esperar no se iban a conformar con tan sólo volver a vender solo uno de sus mejores juegos, han incluído otro título más de la saga *Zelda*, pero esta vez totalmente nuevo y exclusivo. El llamado *The Legend of Zelda ~ Four Swords*.

La duración total de este juego no llega a las tres horas, pero esto no es muy importante. Lo bueno es que podemos jugar hasta un máximo de cuatro personas a la vez (y un mínimo de dos) llevando cada uno a un *Link* de diferente color, lo que hace que en los cuatro castillos en los que se divide el juego tengamos que ayudarnos unos a otros a quitar del camino rocas que uno solo no puede levantar, a mover palancas simultáneamente que están situadas en sitios diferentes, a lanzarnos unos a otros a zonas que no se puede acceder normalmente (ya que no siempre podremos saltar) o cosas tan curiosas como indicar por dónde pasar un acantilado, ya que sólo uno de los cuatro podrá ver en su **GBA** el camino a seguir o indicar a qué parte de algunos enemigos hay que golpear, ya que





nosotros veremos todos los colores menos el que corresponde a nuestro *Link*, con lo cual si tenemos que golpear a un bicho en cierta zona que coincida con nuestro color y no lo podemos ver, pues ya os imagináis. Tendremos que preguntar a todo el mundo dónde tenemos que lanzar nuestro espadazo.

Y entre ayudame a mover esto, dime por dónde pasar, tira una bomba para que pueda pasar, lanzame allí, etc, viene la parte realmente divertida, que es la de picarse (pero de verdad) a ver quién consigue coger más rupias en cada nivel. Para lograr esto nos veremos obligados a realizar las artimañas más ruines que os podáis imaginar, como llamar a uno de los compañeros para que nos ayude a mover algo y cogerlo y tirarlo al vacío (ya que cada vez que muera le quitarán rupias), estar esperando a que alguien abra una nueva puerta para ir corriendo y a lo buitre conseguir todos los cofres, liarnos a bombazos unos con otros y todo lo que os podáis imaginar, pero de verdad este ***Zelda*** os hará pasar un muy buen rato.

Estos dos juegos están comunicados entre sí, es decir que si conseguimos ciertas cosas en uno de ellos, estas podrán ser pasadas al otro. Por ejemplo, en el ***A Link to the Past*** podremos entrar en un castillo totalmente nuevo de esta versión si tenemos unas monedas que sólo se pueden conseguir en el ***Four Swords***, al igual que podremos obtener un nuevo movimiento huracán de la espada.

A su vez si tenemos en el ***A Link to the Past*** la espada potenciada al máximo (la que cuando tenemos toda la vida lanza bolas de energía) esta misma espada la podremos utilizar en el ***Four Swords*** con la consiguiente subida de pique disparándose todos contra todos.

Todos estos extras hacen que este juego no sea una simple reedición, si no algo más.

En definitiva, si tenéis una **Game Boy Advance** haceos con este juego que es realmente indispensable. Si no habéis jugado os espera una auténtica obra de arte y si ya lo pasasteis en **Super Nintendo**, ¿por qué no jugar una vez más a este magnífico juego y encima disfrutar del nuevo título ***Four Swords***?









LA REVISTA DE CÓMICS
WIZARD
100 PAGINAS.
3, 91 EUROS.
(650 PTAS)
A TODO COLOR.
¿PUEDO IRME YA?
los mejores CÓMICS,
los últimos VIDEOJUEGOS,
todo sobre CINE

NIGHTMARE IN DREAMLAND

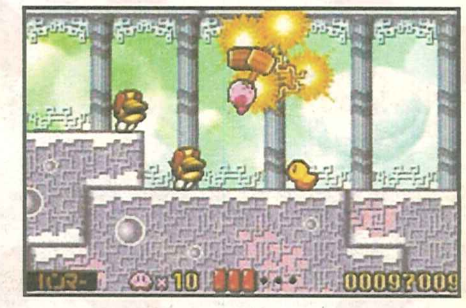
KIRBY

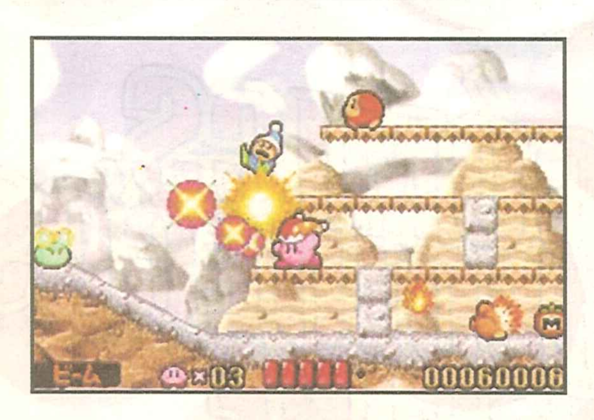
A la Game Boy Advance llega el que sin duda es uno de los mejores personajes creados por Nintendo. Hablamos de esa pequeña bola rosa llamada *Kirby*, que aunque posea un aspecto bastante inofensivo es uno de los seres "más fuertes" de la historia de los videojuegos. Esto llega hasta tal punto que el juego se hace demasiado fácil, pues poca cosa nos puede llegar a matar.











Como ya ha ocurrido otras veces, en esta aventura *Kirby* podrá conseguir los poderes de sus enemigos a base de irselos tragando. Esto hace que una gran mayoría de enemigos nos otorguen movimientos o magias de lo más ventajosas, ascendiendo la cifra de transformaciones a casi 25, más que de sobra para terminar de una manera u otra con todos los monstruos del juego. Las transformaciones más útiles son la de electricidad (que envuelve al personaje en rayos), la de hielo (que congela a todo lo que se ponga cerca de *Kirby*) y la de karateka (que a base de llaves y cogidas nos hará derrotar a todos los enemigos sin problemas). Entre estas habilidades especiales que puede adquirir *Kirby*, sumadas a las que ya posee él de por sí, como aspirar a los enemigos, tirar bocanadas de aire, derrapar y sobretodo poder volar indefinidamente, hacen de *Kirby* una "maquina de matar", lo que quita algo de jugabilidad



al título, haciendose demasiado fácil, ya que existen caídas y agujeros, pero no podremos caer por ellos puesto que volamos y los enemigos aparte de no ser muy listos sólo quitan un toque de vida a *Kirby* cada vez que es golpeado, siendo muy sencillo recuperar energía. Sin darle más rodeos, este juego está totalmente enfocado a un público muy infantil, pero como suele ocurrir con **Nintendo**, que el juego sea infantil no quita que sea muy jugable y posea una excelente calidad en todos los aspectos, sobretodo en los gráficos, de una suavidad y colorido increíbles. En este aspecto destaca el personaje de *Kirby*, capaz de adoptar multitud de formas y colores, adaptándose todos sus movimientos al entorno que lo rodea. Por ejemplo, si vamos corriendo y nos chocamos con una pared, el personaje se aplastará momentáneamente para acto seguido volver a tomar su forma original, como si se tratase de un globo inflado.

Musicalmente sobresale de la media que nos tiene acostumbrada esta consola, sobretodo porque oiremos las típicas y muy pegadizas melodías de la saga *Kirby* con una calidad únicamente superada por la música de *Kirby* en el ***Smash Bross*** de **GameCube**.

Para completar un poco más el juego se han incluido tres mini-juegos bastante divertidos. Uno de ellos se trata de realizar duelos de samurais (sin espadas, utilizan armas un



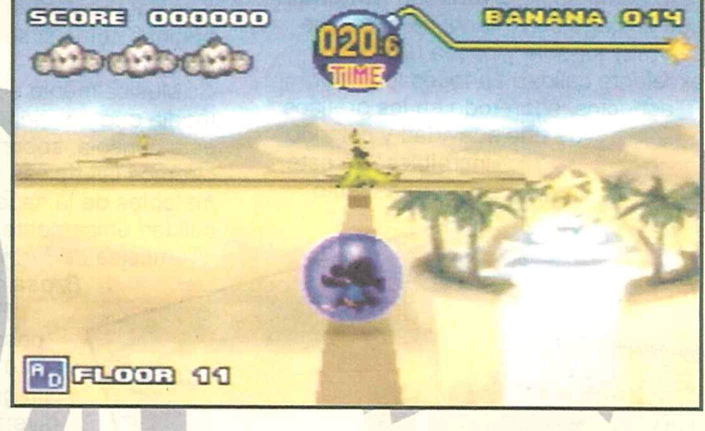
tanto inofensivas) en los que el tiempo de reacción será fundamental. Otro mini-juego se basa en pasarse una bomba entre cuatro *Kirbys* e intentar que no nos explote. El tercero es de carreras de *Kirbys* que se deslizan por unos tubos aéreos a toda velocidad, teniendo que saltar en determinadas zonas plagadas de pinchos.

Kirby ~ Nighmare in Dreamland es muy recomendable para regalarselo a un hermanillo pequeño, pero para alguien un poco experimentado en esto de los videojuegos le resultará muy fácil y algo corto, lo que no quita que guste mucho jugarlo (al menos yo lo flipé cuando lo conseguí).



SUPER MONKEY BALL JR

¿Quién iba a decir que la Game Boy Advance llegaría a tener tantos juegos de Sega y más aun que podría hacer juegos con polígonos de una calidad aceptable? Desde luego, *Super Monkey Ball JR*, lo demuestra con creces y deja tirados a todos los demás juegos de esta portátil, ademas de los que han intentado realizar juegos *3D* y que han conseguido crear verdaderas basuras.



En este divertidísimo y dificilísimo juego tendremos que controlar a un mono metido en una bola de plástico. Algo raro aunque ya estábamos acostumbrados al haber jugado a las dos anteriores versiones de **GameCube**. La mecánica del juego es simple: llegar a la meta sin que la bola se caiga por ningún sitio del recorrido, pese a que como os imaginaréis los circuitos son bastante endiablados.

Tendremos un total de 60 circuitos diferentes divididos en fácil (10), normal (20) y difícil (30). Cada una de estas modalidades las tendremos que terminar del tirón, es decir que si elegimos la dificultad normal tendremos que pasar sus 20 fases antes de que se nos acaben los *continues* para poder tenerla conseguida y os aseguro que no es nada fácil.

Tampoco nos engañemos, los polígonos utilizados en este juego son muy pocos, pero la clave está en saber utilizarlos correctamente, y en este juego se ha conseguido.

La **GBA** aunque tiene capacidad para realizar juegos en *3D*, las texturas no quedan nada bien y se pixelan



Articulo "*Monkey Ball JR*" por Solid Snake (*solid_snake_@mixmail.com*)



demasiado, y el número de polígonos en pantalla es muy limitado. Estos dos problemas han sido solucionados en este juego ya que los caminos por donde llevamos al "mono bola" tienen un dibujo muy simple y no están nada sobrecargados. De hecho es muy similar al visto en **GameCube**. Simplemente es saber decidir qué tipo de juego queda bien con las posibilidades de cada consola.

Los indispensables mini juegos que han hecho tan famosa a la saga no podían faltar en esta versión, por lo que dispondremos de cinco de ellos diferenciados entre deportes, (golf, bolos), lucha y carreras (hasta cuatro jugadores). Estos mini juegos tendremos que comprarlos ganando puntos en el modo *arcade*.





Las músicas tienen un estilo algo raro pero acaban gustando, aunque no poseen mucha variedad (unas cinco músicas en total). Eso sí, de una calidad sonora muy buena.

Si compráis este juego tened en cuenta una cosa, es complicado y algunas fases muy difíciles, pero contando con mucha calma se consiguen terminar. Si no sois de esos... dejadlo pasar.



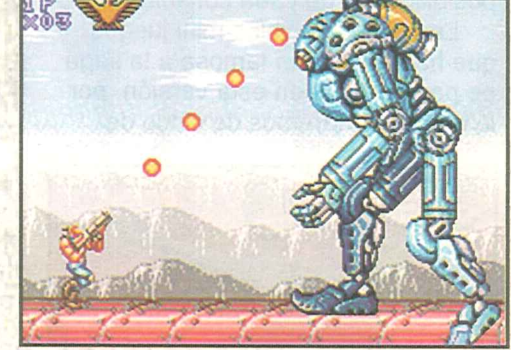


JUGABILIDAD

La jugabilidad es idéntica a la de sus dos hermanos mayores, aunque se ha notado un pequeño descenso en la dificultad y complejidad de los recorridos. Por eso le habrán puesto en el título aquello de "*JR*".

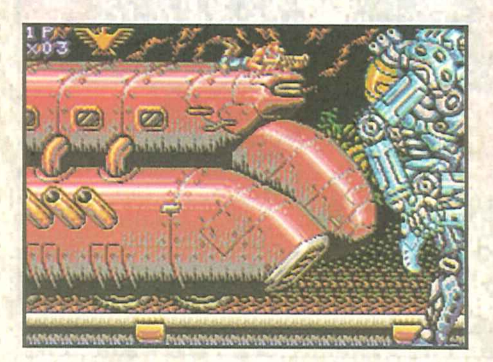


Esto de las reediciones de juegos de Super Nintedo para Game Boy Advance parece no tener fin, aunque si se trata de juegos tan buenos como este *Contra Advance ~ The Alien War EX*, para muchos el mejor de toda la saga, siempre son bienvenidos. ¿Qué juegos más de Konami faltan por salir? *¿TMNT 4 ~ Tourtles in Time*? *¿Axelay*? *¿Cybernator*?



Estamos en la tierra. Un futuro cercano. Dos únicos soldados van a comenzar una guerra contra todo un ejercito de *aliens*. ¿Podrán evitar que la humanidad desaparezca? Seguro que sí. Ya lo han hecho otras veces.

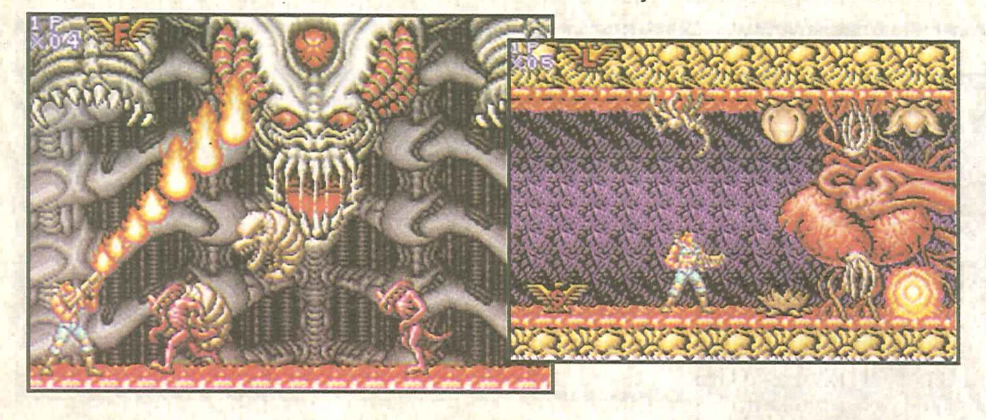
Para ganar esta lucha tan sólo tendremos como ayuda una potente ametralladora capaz de disparar toda clase de armas. Desde balas comunes hasta misiles teledirigidos, lásers, bombas e incluso bocanadas de fuego.



Uno de los incomprensibles cambios que se han realizado respecto a la versión de **Super Nintendo** es que las dos armas que se podían utilizar en la versión original ha pasado a ser tan sólo una, con lo cual no podremos disparar con la dos a la vez realizando ese movimiento tan efectivo en el que los personajes se convertían en auténticas bolas disparadoras de toda clase de armas.

Aparte de este extraño cambio, también han sido eliminadas las bombas que destruían todo lo que se encontraba en la pantalla.

También las dos fases que utilizaban el *Mode-7* (las que tenían una vista aérea) han sido sustituidas por dos de las mejores fases de la versión de **Megadrive**. Una mezcla algo rara sobretodo porque en estas dos fases se nota un buen bajón gráfico.



Como detalle decir que el monstruo final adopta su forma verdadera jugando en cualquier nivel de dificultad, cosa que en **Super Nintendo** sólo ocurría en el modo más difícil.

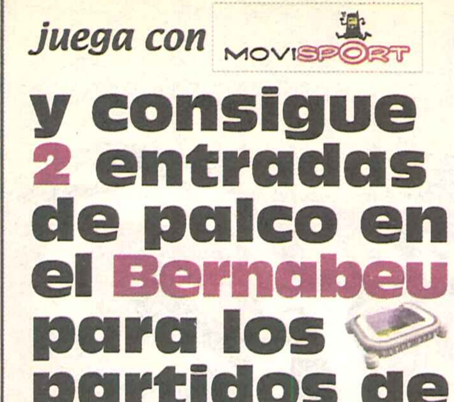
Todo lo demás sigue igual. Incluso la grandísima dificultad que le hizo famoso, aunque como sabrán todos los fanáticos de esta saga, cuando te aprendes los movimientos y ataques de los enemigos, te puedes pasar el juego sin que te maten ni una sola vez.

Gráficamente no es una pasada, e incluso se queda un tanto desfasado, pero nada que no pueda arreglar su increíble jugabilidad.

Las músicas son "*made in Konami*", lo que quiere decir que son realmente buenas. Muy cañeras, como debe ser en este tipo de juegos.

Desafortunadamente esta versión no ofrece ninguna mejora respecto al original. Como mucho ofrece alguna que otra cosa negativa. ¿Quizás un par de fases nuevas habrían estado bien? De todos modos es un título muy aconsejable y posee la ventaja de opción para dos jugadores, con lo que se hace algo más fácil.

Articulo "*Contra Advance ~ The Alien War EX*" por Solid Snake (*solid_snake_@mixmail.com*)


juega con MOVISPORT
y consigue
2 entradas
de palco en
el Bernabeu
para los
partidos de
liga
con barra libre, repetición
de jugadas por circuito
cerrado de tv, etc...


R.MADRID - R.BETIS
R.MADRID - BORUSSIA D.
R.MADRID - R.VALLADOLID


envía TUNINGGOL
al 5088
5088
Games
Menu
0,90€ / mensaje
responde
a las preguntas y ... GANA


CONSIGUE TODAS
LAS MELODIAS PARA TU
MÓVIL
BSO
POP ESPAÑOL
ROCK
HIP HOP
O. TRIUNFO
Envía
TUNINGTONO
al 5088
0,90€ / mensaje
Recibiras en tu móvil una lista
con tus melodías favorias


EL TAROT EN TU MOVIL
Todo sobre
tu horóscopo.
... amor, salud, trabajo...
Las respuestas a tus dudas
en tu móvil.
XVIII
LE SOLEIL
envía: TUNINGTAROT
al 5088
0,90€ / mensaje

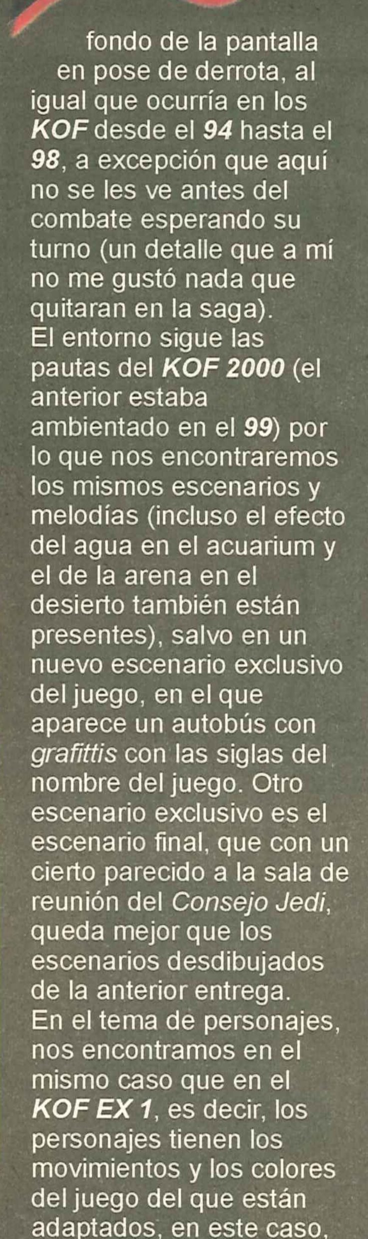

¿QUIERES CHATEAR CON LA
GENTE MÁS DIVERTIDA?
ES TAN FACIL COMO ENVIAR:
TUNINGCHAT al 5088
5088
0,90€ / mensaje
A través de tu móvil, contacta con gente como tú.
No te cortes, tus amigos te esperan en el superchat.

THE KING OF FIGHTERS EX2 Howling Blood

Al fin pudimos catar el nuevo título de la saga *KOF* para la *Gameboy Advance*, que nos llega de manos de Playmore y Marvelous Entertainment, ya que se aseguró que superaría a su anterior entrega. Ahora ya lo hemos probado y hemos de decir que sí, si lo ha superado. Además con una buena nota.



De entrada nos encontramos quizá con un puntazo negativo que tampoco desmerece el conjunto: no tiene *intro*, y contamos con 21 personajes, de los cuales 3 son exclusivos en este juego, repitiendo la amiga de *Kyo*, *Moe*; y entrando en plantilla algunos personajes que en el anterior estaban solo seleccionables como *strikers*. Los personajes pertenecientes a la saga del *NESTS* no están, puesto que la trama de este juego circula en torno a los vestigios de la trama de *Orochi*. El entorno gráfico está más currado que la anterior versión, y el sistema *striker* se mantiene, pero de una forma un tanto peculiar, ya que los miembros de nuestro equipo que queden por salir serán nuestros *strikers* disponibles. Otra cosa que también llama la atención es que al derrotar a algún rival, éste aparecerá al



fondo de la pantalla en pose de derrota, al igual que ocurría en los ***KOF*** desde el ***94*** hasta el ***98***, a excepción que aquí no se les ve antes del combate esperando su turno (un detalle que a mí no me gustó nada que quitaran en la saga).
El entorno sigue las pautas del ***KOF 2000*** (el anterior estaba ambientado en el ***99***) por lo que nos encontraremos los mismos escenarios y melodías (incluso el efecto del agua en el acuarium y el de la arena en el desierto también están presentes), salvo en un nuevo escenario exclusivo del juego, en el que aparece un autobús con *grafittis* con las siglas del nombre del juego. Otro escenario exclusivo es el escenario final, que con un cierto parecido a la sala de reunión del *Consejo Jedi*, queda mejor que los escenarios desdibujados de la anterior entrega.
En el tema de personajes, nos encontramos en el mismo caso que en el ***KOF EX 1***, es decir, los personajes tienen los movimientos y los colores del juego del que están adaptados, en este caso,







Analizando bien el juego hay que dejar muy claro que la impresión ofrecida por los personajes creados para la saga es muy buena respecto al diseño y muy mala respecto a la jugabilidad. Esto no quiere decir que tengan malos golpes, si no que son demasiado estáticos y sus ataques un poco palo (tiesos, acartonados...). Es algo que queda mal frente a los movimientos de los personajes clásicos, esta vez bastante logrados (en comparación con Ex1). Veremos en las próximas entregas. Hay que destacar lo curioso que quedan aquí los personajes ya derrotados al fondo de la pantalla.







Artículo "*KOF Ex2 Howling Blood*" por Omega Clarens (*clarens@megamultimedia.com*)

los del ***KOF 2000***. En el caso de los nuevos personajes, destaca uno de ellos (*Jun*) por parecer que está dibujada con rotuladores, puesto que si nos ponemos a verla detalladamente, no pega ni con cola con los gráficos de toda la vida de los ***KOF***. En este tema también cabe decir que se han esforzado bien poco con los personajes sin cambiarlos desde la anterior entrega, ya que por ejemplo *Ralf* en *KOF'99* lleva un chaleco como *Clark* pero de color verde, y en el ***2000*** lleva uno negro con las chapas de identificación por fuera de la camiseta; y aquí sigue como en el *99*, indicando que no lo han tocado. Los otros personajes resultan por lo menos curiosos, como *Reiji*, que posee un *super* y un ataque muy similar a los de *Chizuru* (además de llevar con él una réplica en minitura de la misma) y por otro lado tenemos a *Myu*, que no es mas sosa porque no se lo han planteado (eso de tirar plumas no es muy efectivo que se diga) y a la antes citada *Jun*, una chica casi más grande que *Iori* que pega unas patadas como soles.

Tras ir ganando al resto de participantes (cabe decir que uno de los puntos positivos que tiene para mi es la no inclusión de personajes como *Jhun* o *Chin*), llegaremos al escenario final donde cada equipo se suelta una parrafada de aquí te espero con un extraño hombre trajeado sentado en un sillón (no, no es quien yo quisiera) y en ese momento aparece el jefecillo final.

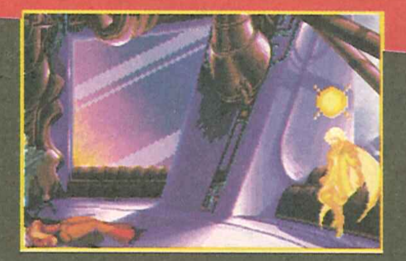
Si, jefecillo porque es un chavalín que pese a ir levitando, sigue siendo más pequeño de lo normal. Su nombre es *Sinobu* (no, no tiene nada que ver con la canija de ***Love Hina***) y lleva un traje muy parecido al de *Goenitz* pero con una capa acabada en dos puntas, el pelo un tanto despeinado y una protección en la barbilla que recuerda a *Cell* de ***Dragon Ball***. Citando que tiene algo en común con *Myu* (descubridlo, no voy a reventaros siempre todo), nos enfrentaremos a él y se llevará una soberana paliza por parte de nuestro equipo (no es muy difícil aunque nos tirará decenas de tornados). Tras otra charla, el chico se rebotará y se tranformará, cambiando su color a dorado y haciéndonos vivir una pesadilla de rayos, relámpagos y cienmil ataques *cheap* más (hay veces que no deja ni que te levantes). Tras vencerle (dura tarea, aun en el nivel *normal*), el final cambiará según el equipo que llevemos.

Un buen ***KOF*** para la portátil, que como podréis ver, supera bastante a su predecesor, tanto en personajes como en el incentivo de ver finales con diferentes equipos o de descubrir qué significan las estrellitas que se nos ponen en la barra de energía tras la pantalla de victoria frente a otro equipo. ¿Servirá para seleccionar a *Sinobu*? No os voy a desvelar nada, así os picará la curiosidad y probaréis las posibilidades de este ***The King of Fighters EX 2 ~ Howling Blood***.

? 大会優勝おめでとう。

Gustav Myunhausen es el organizador de este torneo KOF. Es un descendiente del clan Orochi y su objetivo es romper el sello que encerró al malvado espíritu junto a Shermie, Chris y Yashiro. Para ello en este KOF ha introducido en la mente del difunto Goenitz en el cuerpo del joven Shinobu Amabane.



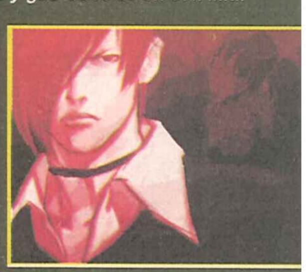




Cuando lleguemos a la fase final notaremos que Shinobu (aparece con el nombre escrito como Sinobu) guarda un aspecto muy similar al de Goenitz. En realidad la mente de Goenitz aguardaba el momento de resucitar, puesto que los 3 objetos sagrados no tuvieron oportunidad para encerrar su espíritu con un sello mágico. Pero antes de que pueda resucitar, Gustav introduce su mente en el cuerpo de Shinobu, quien poco a poco va perdiendo su consciencia, estando controlado por Goenitz "el Viento Azotador". Shinobu es uno de los 10 tesoros divinos y guarda relación con Miu.







El carnaval de *Gears* ha vuelto y con más fuerza que nunca en la tercera entrega de la saga de lucha 2D más frenética de toda la historia de los videojuegos. Los originalísimos diseños de personaje, la monstruosa cantidad de ataques, los alucinantes escenarios y la magnánima banda sonora de *Guilty Gear X* se ha visto claramente superada poniendo los dientes largos a todos aquellos fans acérrimos de las guerras *Gear* que esperábamos tachando en el calendario los días que faltaban hasta el 12 de Diciembre, fecha de su salida en el país nipón.

Artículo "*Guilty Gear XX*" por Torke, The Master of Puppets (*Torke@megamultimedia.com*)



Poco puedo ampliar con respecto a la historia de este juego que no pudierais leer en el anterior número 10 de nuestra revista en el que dedicábamos un *dossier* al renombrado jueguecito, pero ahora que tenemos el juego en nuestras manos podemos confirmar algunos puntos y explicar detalles que se nos habían pasado por alto.

Haciendo un resumen de lo acontecido en la anterior entrega, nos encontramos con que *Dizzy*, la niña que hacía las veces de *final boss* gracias a sus dos enormes alas (llamadas *Necro* y *Ondine*) a las que no podía controlar cuando se sentía amenazada, deja la tutela del paliducho de *Testament* para pasar a formar parte del barco volador de *Johnny*. El pirata volador, que viaja por el mundo con la "solidaria" misión de dar cobijo a todas aquellas niñas que quedaron huérfanas en la Gran Guerra, acepta en su regazo a la muchacha que enseguida entabla amistad con *May*. Sin embargo, nada de esto habría ocurrido si *Sol Badguy*, auténtico vencedor del torneo pese a no haber sido reconocido como tal, no hubiese dejado vivir a la muchacha tras derrotarla. El buenazo de *Ky Kyske* no tuvo tanta suerte en su batalla final, de la que salió escaldado. Así que, sin nadie que reclame la jugosa recompensa del torneo, y con la temida *Dizzy* en paradero desconocido, *Jam* ve una oportunidad clara de hacer realidad el sueño de montar una cadena de restaurantes y, ni corta ni perezosa, se declara ganadora. En el otro lado de la balanza, *Zato-one* cae en la locura y es completamente poseído por el simbionte *Gear* que utiliza como sombra, *Eddie*, quien finalmente le da muerte manejando su cuerpo hasta encontrar un nuevo huésped. Por lo tanto, *Venom* pasa a liderar la *Hermandad de Asesinos*, consiguiendo con ello un lugar privilegiado en el punto de mira de uno de los personajes que aparecen por primera vez en esta saga, *Slayer*, el aristócrata vampírico fundador de la orden. Con el motivo de capturar viva a *Dizzy* y eliminar de una vez por todas al incordio conocido como *Sol* aparece la atractiva *I-No*, mano derecha del creador de los *Gears* cuya facultad de viajar en el tiempo le permite hacer lo que le venga en gana, dado que siempre puede rectificar sus errores una vez cometidos. Esta extraña habilidad llama la atención de *Axl Low*, enviado al futuro en el primer





experimento de viajes temporales emprendido por Gran Bretaña en el siglo XXI e incapaz de controlar su inestabilidad espacial desde entonces. Otro nuevo personaje (y en opinión personal, mi preferido de cuantos consta la saga hasta ahora) es *Zappa*, el eterno maldito. El sufrido muchacho cuya máxima aspiración antes de ser poseído por el espíritu de *S-ko* (que es clavadita al fantasma de la película ***The Ring*** llamado *SadaKO*) era viajar por el mundo para echarse novia, se ve en la necesidad de citarse con el doctor *Faust*, reconocido como el mejor cirujano que queda sobre la Tierra, para que pueda aconsejarle acerca de por qué, en ocasiones esporádicas, aparece tirado en el suelo con todas las articulaciones retorcidas y los huesos rotos. La verdadera causa, todo el elenco de espíritus que, en adicción a la ya nombrada *S-ko* le obligan a



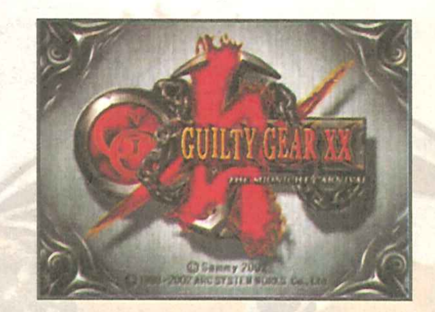
luchar contra todo lo que encuentra en posiciones no muy recomendables para la salud humana. Y tenemos por último a *Bridget* (espera, ¿no se llamaba *Yo-Yo*? Ah, no, eso era una tontería que había leído en alguna revistucha de esas que buscan la información en el dorso de los paquetes de cereales *Kellogs*), quien armado con su temible osito de peluche pretende llevar a su casa la recompensa de derrotar a *Dizzy* para demostrar al poblado en el que vive que el nacimientos de gemelos del mismo sexo no tiene por qué significar síntoma de mala suerte, como es creencia allí (lástima que nadie le avisara de que el torneo ya ha terminado). A todo este ya de por sí espectacular elenco de personajes debemos añadirles otros tantos como son *Millia Rage*, antigua operante de la Hermandad de Asesinos de *Zato*, *Chipp Zanuf*, el excamello reconvertido, *Anji Mito*, uno de los escasos japoneses que quedan en el mundo tras la destrucción masiva de *Justice*, que a su vez aparece de personaje secreto, *Potemkin*, el enorme soldado que cada vez que saca el brazo a pasear es declarado día de luto, *Baiken*, la muchacha víctima de un experimento del creador de los *Gears* cuando apenas tenía 10 años que la encerró en ese cuerpo adulto e incluso *Kliff Andersen*, padre de *Testament* que en teoría está muerto pero aparece como personaje secreto y *Robo-Ky*, una versión adulterada y cibernética del *Caballero Cruzado* que en esta versión posee incluso música propia (bueno, propia, propia.. se trata más bien de la *BGM* de *Ky* distorsionada de forma rallante).





MODOS DE JUEGO

En este apartado tampoco han decepcionado los señores de ***Arc System.Works***. A los tradicionales modos *arcade* y *Versus* se les ha añadido otros que pasaré a comentar a continuación detalladamente.



M.O.M: Este modo de juego no existía como tal en la anterior entrega pero podía ser utilizado en la pantalla de opciones si así lo queríamos. No es sino un modo *Survival* cualquiera con la excepción de que según los ataques que hagamos o los combos que utilicemos nos aparecerán medallas que podremos recoger para ganar más puntos.



VS CPU: Si lo que queremos es enfrentarnos contra un enemigo concreto que nos toca especialmente las pelotillas a la hora de luchar, podremos elegirlo en este modo que no difiere demasiado del modo *Training*.

TRAINING: El tradicional modo de entrenamiento donde podremos practicar golpes, ataques y combos controlando un montón de parámetros y teniendo la oportunidad de consultar la lista de movimientos.

SURVIVAL: Quizás el más divertido. Tendremos que luchar con una misma barra de vida, que se llenará un poco según acabemos con los adversarios, para conseguir ir subiendo niveles que se nos ofrecerán cuando hagamos una serie de combos o ataques especialmente buenos, ataques aéreos, etc. Al llegar a cierto nivel, el cartel de *Here comes de Daredevil* concluirá el combate y pasaremos a luchar contra la versión *Gold* o *Ex* de algunos personajes. Este método puede seros el más fácil para conseguir desvelar los modos secretos de cada personaje, pues la otra forma es pasaros los sesenta finales del modo...

STORY: El más interesante de todos. Este modo de juego suple la cara de tontos que se nos queda al acabarnos el modo *arcade* y recibir una única ilustración que nada tiene que ver con el final verdadero de nuestro personaje. Aquí, elegiremos entre todos los personajes (*Justice* incluido, que aparecerá una vez hayamos desvelado todos los demás finales) y presenciaremos

ESCENARIOS

como sigue un hilo argumental dialogado y doblado en relación con el luchador. De esta manera, veremos a *Eddie* en su búsqueda de un nuevo huésped, a *Zappa* buscar como loco al *Doc Faust* y otros menos significativos como el viaje de *Jam* para descubrir quien es el tal *Robo-Ky* que ha aparecido en su restaurante asustando a los clientes. Los combates no siempre serán igualados, ya que podremos encontrarnos con versiones *Gold* o *Ex* de algunos personajes, con una barra de vida mayor o menos que la del adversario, con que algunos ataques no surtan efecto, con una pre-batalla antes de la lucha, etc. Además, cada personaje tiene tres finales diferentes, más el de *Justice*, que hacen un total de sesenta y uno. Dichos finales no aparecen simplemente ganando a todos los adversarios. En ocasiones tendremos que vencerlos antes de cierto límite de tiempo, con un ataque *Destroyer*, habiendo sacado antes finales de otros personajes (dado que en ocasiones se complementan) o incluso dejándose ganar. ¿Y con ello que conseguimos? Pues ilustraciones realmente buenas acerca de lo que les sucede a los personajes al terminar las batallas (ese *Zappa* agarrándose la cabeza y gritando desesperado por qué *Faust* no le quiere atender...) o en ocasiones incluso una sucesión de imágenes en movimiento que nos haga más representativo lo ocurrido. Además, si tenemos las narices suficientes como para conseguirlos todos, instantáneamente desbloquearemos a los personajes secretos. Y si no, pues cada vez que consigas tres finales de un personaje tendremos la oportunidad de elegirle en modo *Ex* o *Gold*.



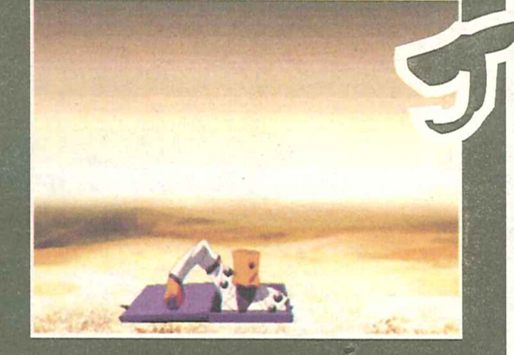
MISSION: Con diferencia, el modo de juego más difícil de todos. Nos presentan un desafío como ya veíamos en la versión de **PS2** y al ganar se nos premia con una ilustración... pero nada tiene esto que ver con el "vence a *Faust* con *Ky* en 30 segundos". Aquí los desafíos son chungos de narices (diría que algunos son imposibles, pero entonces me enviaríais videos de japos capaces de ganar a *Sol* en *Gold*, *Ex* y recuperando vida a cada golpe que se mueve como si llevara metido un petardo en el culo y tendría que hacerme el *harakiri* a las puertas de la redacción), y si no me creéis probad a pasaros el último, aunque con que me dijeseis que habéis sobrevivido más de 10 segundos me conformaría. Nos puede tocar vencer a un enemigo en un límite de tiempo, sin utilizar golpes especiales, perdiendo vida por segundos, sin poder utilizar el salto, etc. Todo un auténtico reto para fanáticos.

GALLERY: Aquí es donde podréis contemplar las ilustraciones que hayáis ido ganando, así como los finales, las imágenes del modo historia y la intro.

Si en la anterior entrega la escenografía rozaba la perfección (todos los homenajes a grupos musicales de *Metal* eran gloriosos), en esta parte se han superado. A los escenarios antiguos le han añadido elementos móviles realmente atractivos, como toda la gente que pasa ahora por detrás en la estación de tren de *Axl* o los espíritus del de *Baiken*, o han sido levemente modificados en cuanto a la franja horaria en la que se desarrolla el combate se refiere (el antiguo escenario de *Dizzy* que ahora pertenece a *Testament* transcurre de noche, en la plaza de *Millia* está atardeciendo, etc.). Por su parte, los nuevos escenarios de *I-No*, *Slayer*, *Zappa* y *Bridget* se encuentran entre mis favoritos, así que podéis imaginar que no tienen desperdicio alguno. Y a todo eso debemos añadirles los de *Cliff*, *Justice* y la lucha final contra *I-No*. Casi nada. Por cierto, ¿alguien se atreve a decirme dónde ha visto antes al rey fosilizado del fondo de *Slayer*? ^_~)



CONTROL Y JUGABILIDAD

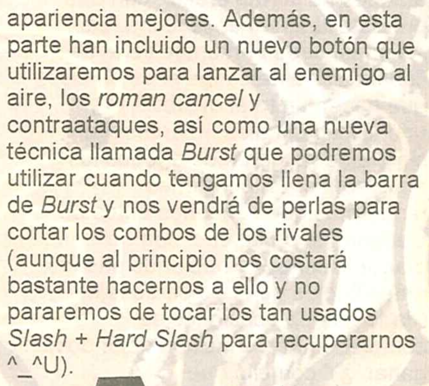








Si hay algo que de verdad adoro en este juego con respecto a otros títulos como por ejemplo los famosísimos ***Street Fighter*** de **Capcom** es su estilo estratégico de lucha y la velocidad. Y me refiero a que las batallas entre dos jugadores que más o menos controlen no se limitan a repetir los mismos golpes o combos, sino que se lo tienen que currar para poder manejar a los personajes (algunos más que otros) si quieren llegar a hacer algo. En esta tercera parte se ha ajustado precisamente este aspecto estratégico con la inclusión de nuevos ataques y *desperate moves* en los personajes veteranos, la eliminación de algunos muy bastos y la regulación del poder de los golpes, consiguiendo de esta manera personajes muy competitivos. Soy plenamente consciente de que cualquier persona puede ganar utilizando personajes más "malillos" dado que seguramente quiten más vida, sean más rápidos o encajen mejor los golpes que otros en



apariencia mejores. Además, en esta parte han incluido un nuevo botón que utilizaremos para lanzar al enemigo al aire, los *roman cancel* y contraataques, así como una nueva técnica llamada *Burst* que podremos utilizar cuando tengamos llena la barra de *Burst* y nos vendrá de perlas para cortar los combos de los rivales (aunque al principio nos costará bastante hacernos a ello y no pararemos de tocar los tan usados *Slash* + *Hard Slash* para recuperarnos ^_^U).

PERSONAJES

Personalmente siempre he defendido y defenderé que los personajes de la saga ***Guilty Gear*** son, a años luz, los más dispares entre sí creados para un juego de lucha. Aquí no encontraremos ningún prota que tenga un amigo que sea igual que él pero con el pelo rubio, y que curiosamente tenga una versión maligna que sea exactamente lo mismo pero más fuerte y que se pegue con un tipejo demoníaco con una palmera en la cabeza que hace sus mismos ataques más dos o tres nuevos. Si el diseño de personajes ya de por sí es realmente original e innovador, los ataques de cada uno no podrían estar más personalizados, consiguiendo un auténtico sentimiento de control del personaje. Por otro lado, los golpes son originales como ellos solos, y no se limitan al *hadoken* de turno que se repite interminablemente en la mayoría de los juegos de este género. Así mismo, y por todo lo anteriormente comentado, los luchadores resultan realmente carismáticos, y los miles de detalles de sus ropas y armas resultan muy dignos de contemplar. Podéis hacerlo en los *artbook* de bocetos que rondan por Japón.



Pros y contras de Midnight Carnival

Decididamente, estamos ante un juego excelente que otorga mil patadas en el trasero a cualquier otro 2D *fighting* que haya salido hasta la fecha. Gráficos, música, duración, tamaño, definición y número de *sprites*... realmente avanzado en su género. Ahora bien, existen unos cuantos *peros* bastante gordos. El más fundamental, sólo hay 4 personajes extra con respecto a la anterior entrega. Sí, los nuevos son brillantes, pero si te pasaste muchas horas delante de la anterior versión pegándote de tortas con tus amigos, este **Guilty Gear XX** te va a parecer un tanto escaso.

Puede que hayan añadido ataques y regulado la acción y demás, pero a efectos prácticos, no son más que los mismos personajes de siempre y unos poquísimos más. Por otro lado, el juego no cuenta con un jefe final exclusivo como lo eran los geniales *Justice* y *Dizzy*, sino que se limita a colarnos la versión *Ex* de *I-No* que no añade al personaje más que un super con tres variantes. No es suficiente.



Música

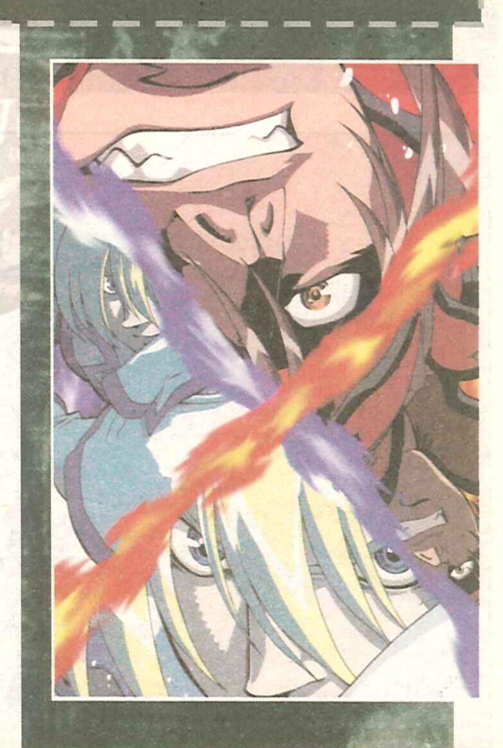
Una vez más, el apartado sonoro de esta saga se lleva la nota de sobresaliente. Y es que **Guilty Gear** no sería lo mismo sin sus melodías metaleras, que se filtran en los combates como un todo. Lamentablemente, podríamos quejarnos de haber dejado prácticamente intactas las melodías que ya existían en lugar de componer otras nuevas, aunque se han incluido nuevas composiciones para los personajes debutantes, batalla final, *intro* y algunos enfrentamientos especiales. Un diez a *Lapis Lazuli* por su trabajo. Por otro lado, las voces de los personajes suenan más que nunca. Les escuchamos hablar largo y tendido al comienzo de los combates, les escuchamos dialogar en el modo historia, les oímos recitar los nombres de sus ataques y, como en el caso de *Zappa*, les oímos aullar maldiciendo mientras los fantasmas que tenemos sobrevolando murmuran y *S-ko* chilla desquiciada para contener los ataques ^_^U Además dentro del combate, y según el botón que dejemos pulsado en la pantalla de versus, podremos elegir entre los cuatro bancos de voces diferentes de cada uno de ellos. Toda una maravilla.





Me temo que o los chicos de **Arc System** se curran un largo y variado elenco de personajes nuevos, o terminarán quemando el título en la siguiente entrega que han anunciado como la última.

Pese a todo, lo considero un juego completamente imprescindible en vuestra **PS2** para todos aquellos fans de juegos de lucha, ya que os hará pasar buenas tardes con vuestros amigos. Y si no os gustan, pues siempre podréis leer un libro, pasear por el campo o escuchar "*El último de la fila*".



TRUE FANTASY ON - LINE

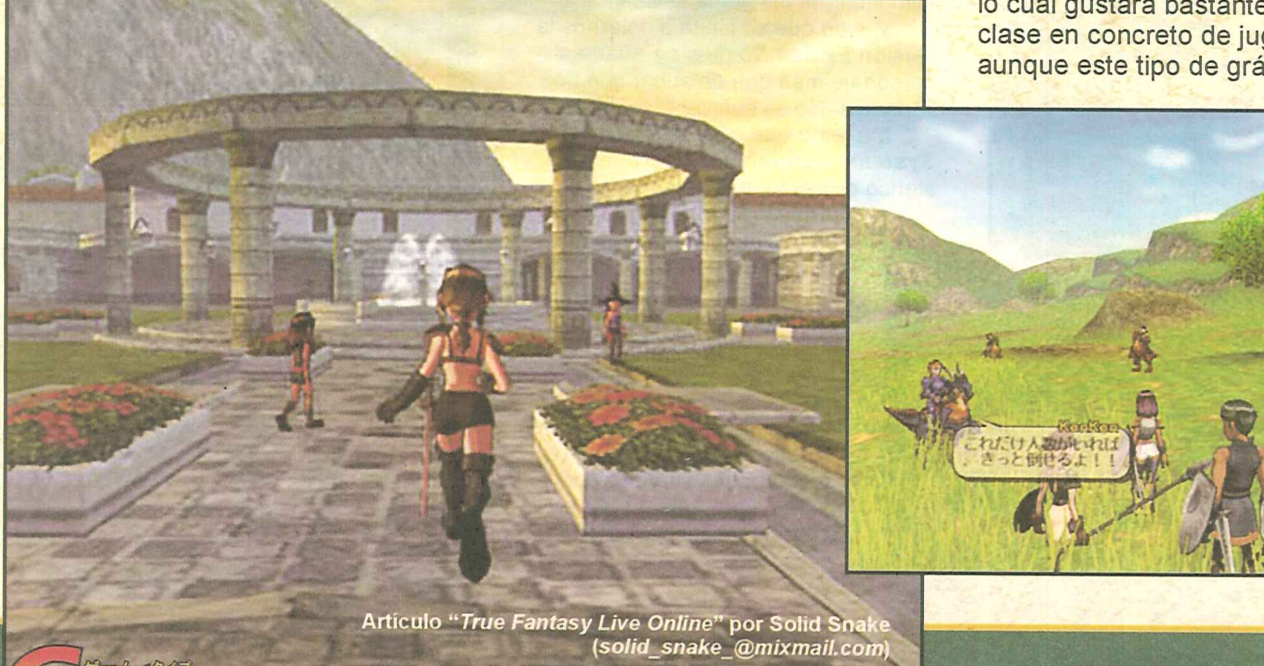
Microsoft ha confirmado que este *massively-multiplayer-online-RPG* desarrollado por Level 5 (creadores de la saga *Dark Cloud*) será el más largo de los juegos de *rol on-line* creados hasta la fecha para el *Xbox Live*.





Como en todos los *RPG*s *online* podremos realizar a nuestro protagonista de la manera que queramos, otorgándole el aspecto que más nos plazca. La novedad en este sentido es que tendremos a nuestra disposición miles de combinaciones posibles, ya que la base del personaje no estará sujeta a ninguna raza o forma concreta, si no que nosotros realizaremos al personaje prácticamente desde cero.

Una de las cosas que más llama la atención de este juego es el aspecto *anime* de los personajes lo cual gustará bastante a una clase en concreto de jugadores, aunque este tipo de gráficos



Artículo *"True Fantasy Live Online"* por Solid Snake
(*solid_snake_@mixmail.com*)

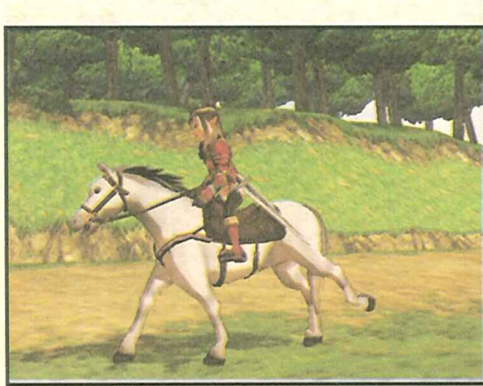
LIVE

quedan un tanto mal combinados con los escenarios que están realizados al estilo clásico.
En el juego nos tendremos que aliar con otros personajes tales como guerreros, magos o incluso batallones de soldados para acabar con todo tipo de bestias, es decir lo típico que estamos viendo en estos juegos *on-line*, muy parecido en casi todos los aspectos al ***Final Fantasy XI***, de hecho este juego parece ser un intento de crear una copia del juego de **Square** para los usuarios **Xbox**.

Como punto adicional y novedoso, podremos chatear con los compañeros que están jugando con nosotros de forma hablada, sin tener que estar tecleando en todo momento (lo cual es bastante fastidioso y pesado).

Aunque los juegos *on-line* tienen muchas ventajas, como contrapartida tienen que sólo se pueden jugar con una conexión a *internet* y con la pertinente suscripción (en este caso al *Xbox Live*), lo cual resta la posibilidad de juego a miles y miles de usuarios como ya está ocurriendo con el ***Final Fantasy XI*** (el cual casi no se ha vendido nada por culpa de este problema y no es porque este tipo de juegos no le guste a la gente, el problema radica en que no se puede ofrecer el servicio *on-line* a demasiados jugadores a la vez, o por lo menos por el momento). Esto hace que por ahora sólo vaya a salir este juego en Japón y si funciona bien se pensará en lanzarlo en América y por último en Europa (aunque dudo que llegue por aquí algún día).







DARK CLOUD 2

Con un aspecto muy similar al *True Fantasy Online* de Xbox, Level 5 presenta la secuela del *Dark Cloud* realizada para PS2 y en la que veremos todos los ingredientes que hicieron famosa a la primera entrega.



El tipo de gráfico elegido para la realización de este juego ha sido el *cel shading*, que da un aspecto *anime* a los personajes de una manera bastante efectiva. De hecho este es el cambio más representativo respecto a la primera entrega, otorgándole al juego un mayor colorido.

La forma de juego es idéntica a la vista en la primera parte, o sea que tendremos que ir pasando por zonas laberínticas (casi todas cuevas), las cuales se forman aleatoriamente cada vez que juguemos y las que están repletas de cofres y enemigos. La forma de lucha también es parecida, aunque han sido mejorados los movimientos, que ya no son tan bruscos. Podremos realizar *lock-on* en los



Artículo "*Dark Cloud*" por Solid Snake (*solid_snake_@mixmail.com*)



enemigos para así tenerlos siempre a la vista y atacarles mejor, pudiéndoles asestar multitud de combos diferentes que iremos aprendiendo a lo largo del juego. Algunos enemigos podrán esquivar nuestros ataques e incluso bloquearlos para devolvernos uno de mayor intensidad que también nosotros podremos bloquear y así volver a propinarle el golpe, punto que hace que los combates sean más dinámicos y no tan repetitivos como suelen ser en este tipo de juegos "*dungeons*".

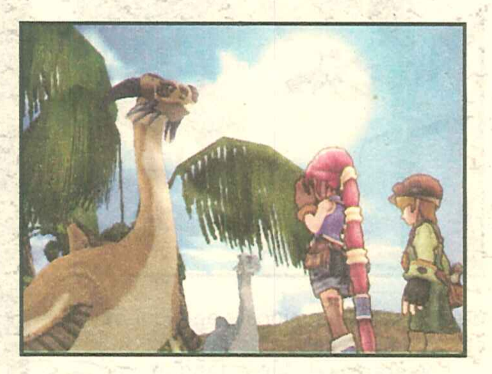
Otra de las novedades es que podremos montarnos en todo tipo de artefactos tipo coche, tanque o robots que nos darán diferentes habilidades.

Por supuesto en esta segunda parte también tendremos que ir creando poblados a nuestro antojo e ir pidiendo consejo a sus ciudadanos para así construir las edificaciones al gusto de ellos.

Esta vez la compenetración con los habitantes será mucho más importante y si sabemos ayudarles correctamente podremos conseguir incluso que nos acompañen en ciertas misiones.

El juego tiene prevista su salida a principios del 2003 en Japón, pero como está de por medio **Sony** seguramente podremos disfrutarlo en Europa seguramente en unos pocos meses.









P.N.03

Sin duda uno de los juegos más interesantes que está realizando Capcom en estos momentos para GameCube es *P.N. 03* (*Product Number 03*) que cuenta con la dirección de *Shinji Mikami* (*BioHazard*), quien ha prometido un juego que contará con muchos aspectos originales, al igual que ocurrió con el primer *BioHazard*.

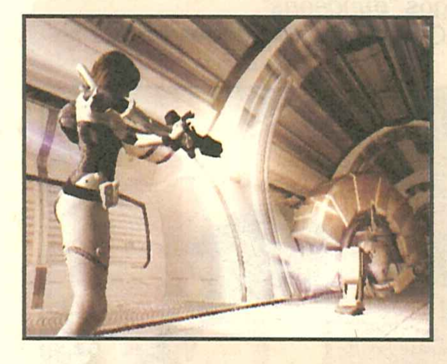
La protagonista del juego es una mercenaria mata-robots llamada *Vanessa Z. Schneider* que irá armada con un potente cañon láser.

Vanessa eligió como forma de vida este peligroso trabajo porque sus padres fueron asesinados por unos robots que estaban fuera de control.

La historia se centra en un planeta cercano donde vive *Vanessa* y donde una colonia robótica se ha descontrolado totalmente por motivos desconocidos, por lo que tendremos que ir a investigarlo y así descubrir el tormentoso pasado de la protagonista.



La acción del juego es totalmente frenética y presenta un modo de juego bastante novedoso, en el que lo principal radicará en esquivar los cientos de ataques enemigos a base de usar todo tipo de saltos, piruetas y saber utilizar correctamente la protección de las paredes, cajas u otros objetos. Las luchas se realizan normalmente contra máquinas de gran tamaño, las que pueden llegar a adoptar multitud de formas para atacarnos más efectivamente.







Gráficamente es una auténtica pasada, en la línea de todas las grandes producciones que **Capcom** está realizando en **GameCube**, presentando unos gráficos muy limpios y redondeados, llenos de cientos de detalles en escenarios que están exageradamente cargados tanto en la magnífica realización de la protagonista como en todos sus fluidos movimientos. Sin olvidarnos de los impresionantes movimientos de todos los enemigos y en algunos casos de su exagerado tamaño.

Los efectos de luces tendrán un papel fundamental en el juego, ya que los ataques tanto de *Vanessa* como de sus enemigos serán todo tipo de lásers realizados a la perfección, los cuales acabarán en unas explosiones que son de los mejorcito que hemos podido ver en un videojuego.

Poco más ha desvelado Capcom por el momento sobre este lanzamiento aparte de que se lanzará en el 2003. Sin duda uno de los juegos que mejor pinta tiene de los que aparecerán en breve.

Artículo "*P.N. 03*" por Solid Snake (*Solid_snake_@mixmail.com*)

ONIMUSHA Tactics

Capcom anuncia que para la primavera del 2003 sacará a la venta *Onimusha Tactis*, la secuela del juego de PS2.

Este juego será un *estrategia-RPG* de tipo ***FFT***. El mundo y la ambientación del juego es el mismo de la ya conocida saga **Onimusha**. El *Rey Diablo Nobunaga*, que invade los países vecinos para crear el país de los *Diablos* se enfrentará al protagonista *Onimaru*, quien heredó sangre de *Oni* (*Ogro*).

La lucha comienza cuando *Nobunaga* ataca al maestro de *Onimaru*, *Sandayuu Momochi*, el jefe del clan *Iga*.

El juego avanza de la manera que se empieza en el mapeado, de ahí se sale al combate, y tras el evento se entra en combate nuevamente controlando a varias unidades por turno. Las unidades tienen sus especialidades, aparte de los ataques habituales. También se tiene que ir aprovechando la diferencia de altura o los efectos del terreno.







Como está definido en el mundo del *Onimusha*, al vencer un enemigo aparece su espíritu. Al igual que en el juego de **PS2** *Onimaru* y otros compañeros con armas o armaduras pueden absorber estos espíritus, chupar y acumularlos. Utilizando estos espíritus se puede mejorar las armas y las armaduras. Al vencer a los enemigos además de conseguir armas, armaduras, y posiciones se puede obtener un objeto llamado *Genmaseki* (*piedra de diablo*) y al mezclar esta piedra se pueden crear otros objetos.

Los personajes que aparecen, además de *Onimaru* y *Sandayuu Momochi*, serán algunos como *Ekei Ankokuji* o *Magoichi Saiga*, personajes ya conocido en la saga que ayudan al jugador. Esta vez aparece un personaje femenino llamado *Oboro* quien es hermana del protagonista y otro decendiente de la raza del *Ogro*. También se espera cómo actuará *Hideyoshi Hashiba* en este juego. Existe otro personaje femenino , la misteriosa espadachín *Ageha*. Esta entrega también será una historia donde se describirán los sentimientos de los personajes que se cruzan.

Saldrá en formato **GBAdvance**.



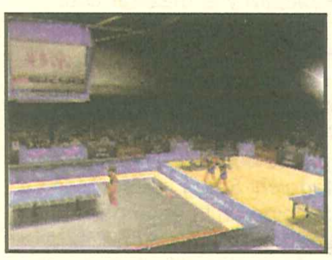
Artículo "*Onimusha Tactics*" por Silvercat (*silvercat@megamultimedia.com*)

IKUZE ONSEN TAKKYUU

¡VAMOS, ONSEN PING PONG!

El deporte más rápido del mundo también tubo cabida en PS2 y este es el caso del título de Psikyo que con un par de añitos de antigüedad se desmarca como uno de los juegos deportivos más divertidos e inusuales que he podido jugar y que casualmente jamás llegó a sobrepasar las fronteras del siempre envidiado y lejano oriente.





A veces hay buenos juegos deportivos que no llegan a sobrepasar las fronteras del lejano oriente por razones comerciales. Lamentablemente este es el caso del juego de **Psikyo** que, con un par de añitos de antigüedad, pasó de largo ante el mercado europeo, a pesar de saber ofrecer a los usuarios diversión y entretenimiento por un tubo en cada una de sus emocionantes competiciones de este deporte con origen inglés.

Quien más o quien menos, no podemos negar que todos (aun más los aficionados al deporte) hayamos echado alguna vez unos partidillos con un colega o amigo a este atractivo deporte llamado tenis de mesa (particularmente soy muy aficionado), donde se nos requiere una controlada tensión y reflejos, a la par de rápidos y estratégicos movimientos de muñeca con los que poder conseguir meter los necesitados puntos para la victoria. Pues bien, hace unos añillos **Psikyo** (**Rederware**) decidió programar para el formato **PS2** un gran simulador de tenis de mesa salpicado con buenos rasgos



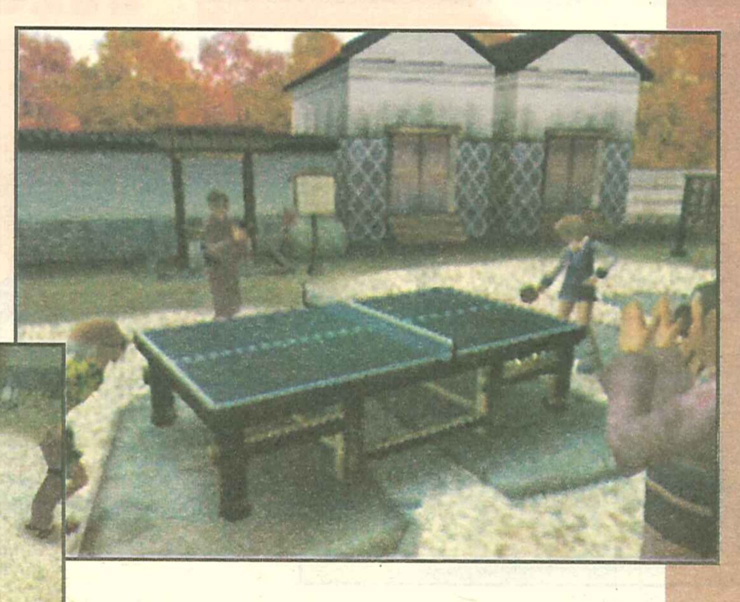




arcade, ya que de una manera u otra teníamos la posibilidad de ejecutar a nuestros rivales mediante tiros (mates) especiales de efectos casi imposibles de reenviar o contrarrestar (¡a ver quién le echaba pelotas para devolverlas!).

Teniendo en cuenta las reducidas dimensiones del campo de competición, daba la impresión de ofrecer un sistema de juego muy complejo o quizás poco eficiente a la hora de enganchar y entretener al usuario. Pero el caso es que no había sido así, y lo más curioso era que al jugar la primera vez te percatabas de que el secreto de este genial producto de **Psikyo** radicaba en su sencilla concepción de juego (un sencillo control basado en dos únicos botones del pad), además del gran tirón de los personajes, estilizados y creados con un look *manga* radiante de simpatía y encanto especial (incluyendo el pego de incluir a una famosa deportista real japonesa) que completaban todas las necesidades del jugador para pasarselo bomba horas y horas frente a la pantalla de su televisor.

El ritmo al que se juegan los partidos es bastante frenético, y es posible que se antojen muchos y emocionantes momentos llenos de bestiales piques que seguro no evitarán que escapemos de memorables risas entre los amiguetes (*Vs. mode*). Un juego rápido y fluido de gráficos sencillotes (la verdad es que no es ninguna maravilla técnica a vista de lo que pueda pensar cualquiera) con unos personajes que se movían correctamente, representando a la perfección el deporte en cuestión.





los contadores ("rally") marcarán nuestra habilidad en el número de peloteos en cada punto de partida ¿Hasta cuántos seréis capaces de llegar...?

OTROS DETALLES

Por lo demás, otras cuestiones que sí se le podían reprochar al software (que no son pocas) sería en principio el no poder disponer de repeticiones de la jugada (algo que hubiera ayudado a ver la espectacularidad de este deporte de gran precisión y agilidad), una voluptuosa carencia de diferentes vistas (algo quizá demasiado lejano a la única camara que disponemos), el elevado nivel de dificultad en su "*history mode*" y el escaso número de personajes (8 personajes saben a muy poco) y escenarios (algunos tan alocados como jugar en mitad de una calle en pleno transito cívico, en la oscuridad de la noche o tan simples como un clásico estadio olímpico), todo sea dicho de paso. No en vano, es un juego divertido y adictivo como pocos, que pese a la escasa afición o fama que existe en Japón a esta modalidad deportiva (y más en occidente a pesar de arraigar rápidamente con fuerza inusitada) y las efímeras adaptaciones al medio de la interacción y el entretenimiento, era obvio que pasase desapercibido en el competitivo mercado de los videojuegos, algo bastante triste que conseguirá por tanto dejarnos una vez más sin un título que para muchos merecería la pena tener.









música

Las músicas que acompañan a los disputados enfrentamientos son simpáticas y pegadizas, muy acordes con el producto y, teniendo en cuenta que no estaba basado en ningún *anime* ni *manga*, era de esperar que no hubiesen añadido ningún *opening* animado, aunque podrían haberse elaborado uno *CG*.



METALGUN SLINGER

Open Sesame es la encargada de crear este juego de plataformas para Game Boy Advance que sin duda nos hace recordar los antiguos títulos *2D* de estas características aparecidos en Super Nintendo. Por si todavía no os habéis dado cuenta, es más que evidente que la GBA se ha convertido en la Super Nintendo 2.



En un paraje desértico ambientado en el oeste americano, lleno de pistoleros y bandidos y con un toque de tecnología avanzada es donde se desarrolla este juego, aspecto ya bastante usado y quemado en diferentes juegos y *animes*.

Nuestra misión es la de cazar a todos los tipos buscados por la ley y traerlos vivos o muertos. Para ello deberemos de entrar en sus escondrijos ocultos, repartidos por todo el desierto, tales como cuevas subterráneas, fortificaciones, trenes en desuso...

Nuestra única arma será un revolver legendario capaz de realizar todo tipo de magias, como disparar tres balas a la vez, balas persecutorias o incluso misiles.

El aspecto en general del juego es bastante "*anime*", repleto de personajes típicos (prota, chica enamorada del prota, amigo del prota inventor, malo hiper típico y muy malvado que quiere conquistar la Tierra, etc). Aunque esto es sin duda lo que más atrae de este juego, pues de gráficos no anda muy sobrado, poseyendo personajes demasiado pequeños, aunque esto hace que el mapeado apreciado en pantalla sea mucho mayor.

Jugablemente es aceptable. El protagonista es fácil de manejar aunque sus saltos son demasiado rápidos y es difícil prever dónde vamos a ir a parar. Se pueden realizar gran variedad de combos, tanto en el suelo como en el aire y estos se componen de un número seguido de disparos que incrementan la velocidad de los mismos, aunque lo realmente chulo de la cuestión es que el prota adoptará toda clase de poses para realizar los disparos, como tirarse al suelo, disparar mientras da volteretas, mantenerse en el aire durante unos segundos, etc.

Para poder realizar estos combos tendremos que tener rellena una barra que se completa matando a los enemigos, lo que nos obliga a estar continuamente avanzando.





Una de las mejores cosas del juego son sus amplios mapeados, por los que casi nos podemos perder en los que iremos encontrando a los forajidos que debemos dar caza, aunque cada fase tendrá su correspondiente jefe final, que puede ser un humano, una máquina, un bicho o algo por el estilo.

El aspecto musical es bastante destacable, ya que aparte de tener cada zona una música diferente, todas ellas son bastante pegadizas y tienen un estilo muy "flipado". También podremos disfrutar de dos músicas cantadas en japonés, una en el *opening* del juego y otra en el *staff*, lo cual incrementa todavía más el estilo *anime* que desprende este juego, puesto que inclusive las conversaciones entre personajes se realizan a base de dibujos de medio cuerpo, y no os creáis que hay pocas (aunque dejemos las cosas claras, este es un juego de acción).

Un buen juego, de esos raros que no suelen llegar por aquí aunque muchos de ellos merecen la pena, al igual que ocurre con este. Puede que alguien se decida a traerlo, aunque traducir tanto texto y lo de las dos canciones en japones... lo veo algo complicado.



Artículo "*Metalgun Slinger*" por Solid Snake (*solid_snake_@mixmail.com*)



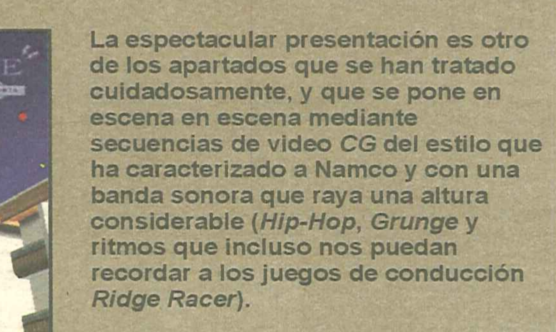
ALPINE RACER 3

Aprovechando las fechas invernales en las que nos encontramos, Namco ha cambiado el asfalto (sin dejar de lado su sexta entrega de *Ridge Racer*) por la nieve, sin abandonar una de las esencias de su trabajo, que les ha coronado siempre como reyes de la velocidad para conseguir programar *Alpine Racer 3*, un *arcade* directo de la recreativa donde priman los buenos gráficos y la endiablada velocidad.

Los deportes de invierno se vuelven a poner de moda y un nuevo juego del deporte de nieve se suma al catálogo de **PS2**.

Programado en esta ocasión bajo la tutela de la compañía **Namco**, casi dos años desde su aparición en Japón y anteriormente en los salones recreativos del país, les ha hecho falta todo este tiempo para decidirse a hacer una conversión y finalmente lanzarlo a nuestro vagabundo mercado como un producto y género ahora en franquicia y con ciertas novedades respecto a la máquina recreativa original.

Alpine Racer es un *arcade* que ha apostado fundamentalmente por la vertiginosa velocidad (que por cierto, es una sensación muy lograda) en el que no hay lugar para las continuas piruetas (aunque esto no quiere decir que estas no estén presentes durante las duras y frías carreras). De ahí que hayan dejado quizás un poco de lado el elemento de las acrobacias aéreas (muy contenidas y perseguidas por la competencia), obligando a centrarnos más en conseguir llegar los primeros a la meta.

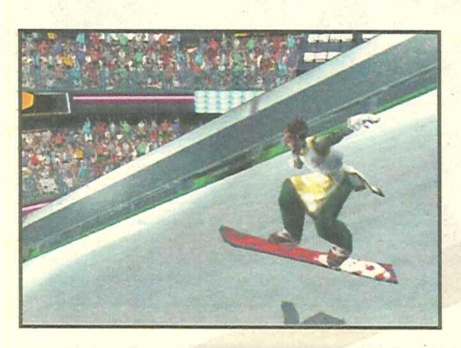


La espectacular presentación es otro de los apartados que se han tratado cuidadosamente, y que se pone en escena en escena mediante secuencias de video *CG* del estilo que ha caracterizado a Namco y con una banda sonora que raya una altura considerable (*Hip-Hop*, *Grunge* y ritmos que incluso nos puedan recordar a los juegos de conducción *Ridge Racer*).



MODOS DE JUEGO

Destacando una estupenda jugabilidad que brillará como lo hizo la recreativa, llena de sencillez y de gran precisión, las disciplinas a las que ha recurrido **Namco** para divertirnos serán, o bien la de los *esquís* o el *snowboard*, implicadas ambas modalidades en una misma carrera. Y si hablamos de las competiciones, se han añadido algunas nuevas que la recreativa no tenía. Aparte del modo "***Extreme winner'cup***", donde nos las veremos cara a cara (modo principal del programa) con cada uno de los rivales de la plantilla de determinadas selecciones, el "***Cross Racer***" nos llevará a dichas carreras contra tres oponentes con la pertinaz intención de llegar los primeros a la meta, o al menos colocarnos en una discreta posición (reflejadas en el *ranking* al final de cada carrera). Todo esto no sin antes exigirnos un buen uso de nuestros conocimientos sobre cada uno de los nueve circuitos de los que se compone el juego, para poder así atajar caminos, centrarnos en tomar bien las pronunciadas curvas y evitar dejarnos los dientes con los numerosos obstáculos presentes en los preciosos escenarios. También están los modos "***slalom***" (modalidad de pruebas), el "***one vs one***" para dos jugadores (idóneo para demostrar a los amigos que somos unos verdaderos surferos sobre la nieve) y finalmente el contrarreloj "***Time attack***", que pone la guinda a los modos de juego que nos esperan en ***Alpine Racer***.



Se podrá elegir entre 8 personajes (*Shun Mifune*-Japón, *Georg Buchewald*-Alemania, *Melina Verlaine*-Francia, *José Helguera*-S.Africa, *Chelsea Amery*-Inglaterra, *Ling Yufen*-EE.UU y *Brad Baxter*-EE.UU) con diferentes características (cada personaje será radicalmente diferenciado por ser capaces de acelerar más rápido, por tener una mayor resistencia, fuerza y estabilidad ante los choques, mientras que otros tienden a perder fácilmente el equilibrio...), habilidades propias y deficiencias que serán más contundentes y apreciadas que en cualquier otro juego del género; y representaciones nacionales, así como nuevas y molonas tablas para conseguir. En principio sólo será posible acceder a una de ellas, pero según se vaya ganando dinero podremos adquirir modelos mejores que servirán para mejorar el rendimiento de tu personaje.



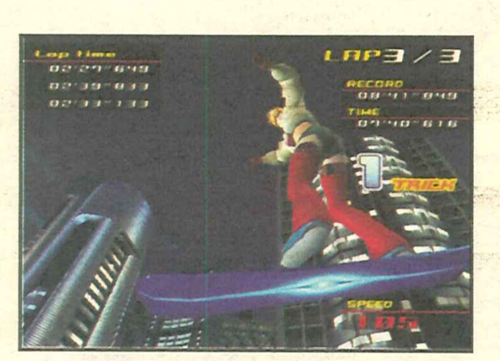
Técnicamente *Alpine Racer* es un juego correctísimo que, a pesar de no quedar muy por encima de la competencia, destaca por ofrecer un magnífico *engine* muy currado en el que se deja notar el samblaje de Namco, unos personajes magníficamente modelados y animados (otro de los mayores atractivos del juego que llaman la atención, ya que dan la apariencia de ser más bien protagonistas de un juego de lucha que de un deporte de *snow extremo*) y extensos escenarios (de una panorámica sublime) cargado con detalles en luces donde imperan en todo momento la suavidad de movimientos (con una respuesta rápida en control y acrobacias).



AL FILO DE LO IMPOSIBLE

Si ya contábamos con unos sólidos escenarios, además de la forjada lucha por la ventaja en carrera frente a nuestros duros rivales, se ha torneado un atractivo despliegue de efectos visuales como son los resplandores, el comportamiento de la nieve y otros que harán fluir nuestra adrenalina a borbotones, como repentinas tormentas de niebla, avalanchas o evitar que nos estampemos contra un metro. Son algunos de los riesgos que nos esperan, aportando variedad y emoción en cada descenso por colinas y laderas.







En definitiva sólo el tiempo transcurrido desde su aparición en el mercado nipón, y defectillos como no ofrecer una mayor gama de opciones (entre ellas un editor de personajes o circuitos) y lo insulso que se nos puede llegar a hacer al no aportar ninguna propuesta original y contundente (todo lo contrario a *Dark Summit*, que supo encajarlo con un original planteamiento cargado de acción, aventura y velocidad) son los achaques que se le pueden propiciar a este título de **Namco**.

Pero, como suele decirse en estos bien aventurados casos, más vale tarde que nunca, y esta es una de buena oferta (a la que hay que sumarle el estar enteramente traducido y doblado al español, pudiendo disfrutar del encharcable humor impregnado antes y después de las carreras) frente a los otros títulos (***Shaun Palmer's Pro Snowboarder***, ***Snowboar Supercross*** o las entregas de ***SSX***), que los amantes del *snow* no deberíais dejar de lado en ningún momento.




¡¡ REVISTA DE 132 PÁGINAS + CDRom POR 5 € !!
Hentype
MONOGRÁFICO
parodias K2R
¡¡RESEÑAS DE TODOS
LOS DOUJINSHIS CONOCIDOS
+ NUEVOS NUNCA VISTOS
Y 2 DE ELLOS
TRADUCIDOS
AL ESPAÑOL!!
¡EL CD INCLUYE
VIDEOS Y FOTOS
DE COSPLAYS!
¡¡A LA VENTA
A FINALES DE
ENERO!! ¡NO
TE LO PIERDAS!
SÓLO ADULTOS



Al jugar a este juego de GameCube se nos pasa por la cabeza una y otra vez un mismo pensamiento: -*¡Cómo se parece este juego al Zelda!*-. Y no es para menos, porque al parecer Rare se ha empapado muy, pero que muy bien la saga *Zelda*, sobretodo los dos *Zeldas* de Nintendo64, creando un clon que desgraciadamente no llega a poseer la calidad de las obras maestras de *Miyamoto*.

Fox, el protagonista, es uno de los personajes míticos de Nintendo. Comenzó su andadura en 1993, posteriormente derrotó a *Andross* en 1997 y ahora se ha propuesto vencer al tirano general *Scales* para que el prehistórico planeta de los dinosaurios recupere la normalidad que le han arrebatado. ¿Estás preparado?

STARFOX ADVENTURES

Artículo "*Starfox Adventures*" por Solid Snake (*solid_snake_@mixmail.com*)

SALIÓ DE JAPÓN

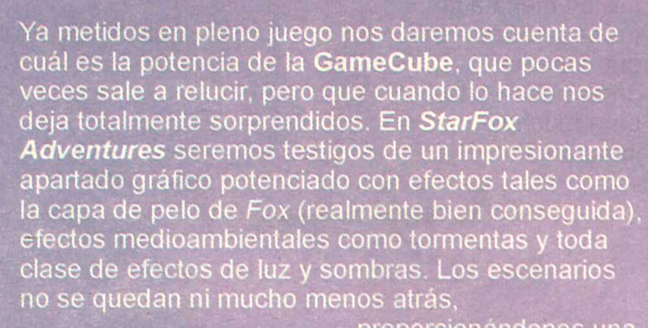
E JAPÓN DE JAPÓN



Fox McCloud estaba volando por el espacio sin rumbo fijo junto a sus compañeros de tripulación *Slippy* y *Peppy*.

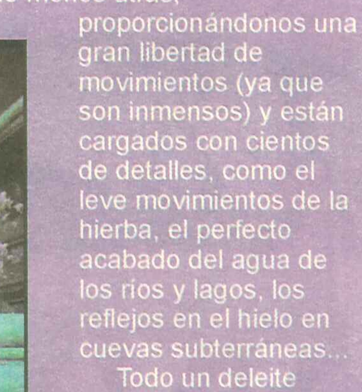
Los pobres estaban casi en la ruina ya que no les habían encargado ninguna misión desde hacía ya bastantes meses. Afortunadamente apareció la cara del comandante por el intercomunicador de la nave encargándoles una peligrosa misión: salvar un planeta. Concretamente se trataba del *Dinosaur Planet*, que había sido dividido en cinco trozos a causa de que el malvado *General Scales* robó unos poderosos cristales los cuales mantenían unido el planeta gracias a la fuerza de unos espíritus que habitaban dentro de ellos.

Jugablemente está muy bien, pero posee demasiadas semejanzas con los ***Zeldas***. De hecho todo se desarrolla exactamente igual: la manera de subir el nivel de la barra de magia (encontrando zonas ocultas en el suelo), el calco total de las luchas cuerpo a cuerpo, la manera de utilizar los objetos conseguidos y la manera de comprarlos,



Ya metidos en pleno juego nos daremos cuenta de cuál es la potencia de la **GameCube**, que pocas veces sale a relucir, pero que cuando lo hace nos deja totalmente sorprendidos. En ***StarFox Adventures*** seremos testigos de un impresionante apartado gráfico potenciado con efectos tales como la capa de pelo de *Fox* (realmente bien conseguida), efectos medioambientales como tormentas y toda clase de efectos de luz y sombras. Los escenarios no se quedan ni mucho menos atrás, proporcionándonos una gran libertad de movimientos (ya que son inmensos) y están cargados con cientos de detalles, como el leve movimientos de la hierba, el perfecto acabado del agua de los ríos y lagos, los reflejos en el hielo en cuevas subterráneas...

Todo un deleite gráfico que deja muy alta a **GameCube**.



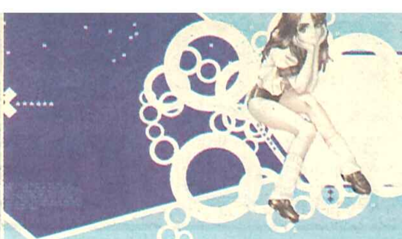




tener que ir de templo en templo (los castillos del ***Zelda***) para conseguir los diferentes espíritus y otras muchas cosas más que lo hacen idéntico al ***LOZ***, pero con muchos aspectos peores, lo cual no lo ayuda mucho. Quizás si no fuese tan parecido hubiese tenido mejor aceptación, ya que mucha gente pasa de él esperando la inminente salida del ***Zelda*** de **GC**. Esto no quiere decir que el juego no merezca la pena, de hecho es un muy buen aperitivo para lo que nos espera dentro de unos meses, y aspectos como los gráficos y las buenas melodías que escucharemos durante todo el juego lo hacen aconsejable, aunque con tan sólo 25 horas de juego y sin ninguna sub-misión ajena a la trama principal hará que parezca demasiado corto para muchos jugadores.



Starfox Adventures tiene lugar en un vasto entorno *3D* plagado de rompecabezas y acción intensa. El jugador deberá aprender los secretos de la mística para derrotar a los enemigos y así poder utilizar todo el repertorio de hechizos. Además el sistema de fijación de objetivo permitirá combatir a los enemigos sin malgastar un solo ataque.



movilízate

LOGOS NUESTRA SELECCIÓN

¡¡¡¡CHIHUAHUA!!!!

21083		06070	
29087	ESPAÑA!	06131	
03110		06047	
06050		06014	
01163		06200	
06070		06060	
21010		06355	
02015		06085	
09016		06006	
30061		06032	
17034	Timofónica	30278	CUÑAAOO!!
27005		30003	
04012	MATRIX	21012	
11035		09150	
04006	007	24005	

62067	Chihuahua	53238	Space melodie
54259	Lloraré las penas	51021	La pantera rosa
54210	Fiesta pagana	68030	Centenario Real Madrid
54217	Aserejé	53220	Moi...Lolita
54222	Ave María	56000	La abeja maya
51005	El exorcista	54247	Sin miedo a nada
68014	Hala Madrid	68001	Atletico de Madrid
51027	Misión imposible	54209	Corazón latino
54257	Cuando tú vas	51075	Gladiator
55058	Cara al sol	62065	MTV
59468	Without Me	53009	Freestyler
54206	Torero	59045	Tubular bells
55011	Himno de España	51013	Indiana Jones
55024	Himno de la Legión	51036	Titanic
54213	Que la detengan	61012	Breathe
68002	Cant del barca	53237	Universe
51000	Star wars darth vader	53014	Ecuador
53221	Infected	57005	Tarzán
51003	El bueno el feo y el malo	51016	James Bond
54231	A diós le pido	60012	Sweet child of mine

Elige el logo o tono que quieras Llama a la línea de pedido **906 294 330**

Sigue las instrucciones y Tu logo o tono se enviará de inmediato.

tu cara en tu móvil

Verás que es muy sencillo. El único requisito : que tengas la foto que quieres enviar en formato digital (.gif o .jpg) en tu PC.

entra ya en : **www.sucaramovil.com**

Móviles compatibles

NOKIA : Logos 3210, 3310, 3330, 5110, 5210, 5130, 5146, 5190, 5510, 6090, 6110, 6130, 6150, 6150e, 6190, 6210, 6250, 6310, 6510, 7110, 7650, 8210, 8310, 8250, 8290, 8810, 8810e, 8850, 8890, 9110, 9110i, NK402, NK702 / T onos : los mismos menos 5110, 5130, 5146 - SIEMENS logos y tonos : S45, ME45, SL45i, SL42, C45 - ALCATEL : Logos y tonos 310, 311, 511 - ERICSSON : logos y tonos T20e, T29, T39, R520, T65, T68 - MOTOROLA : tonos v 50, v51, v66, v100, v101, v2288, v8088, Timeporti 250, Timeport 260, Accompli A008 - SAMSUNG : tonos R210, R200 - TRIUM : tonos Odyssey, Eclypse, Mystral, Aura

ligacontumóvil



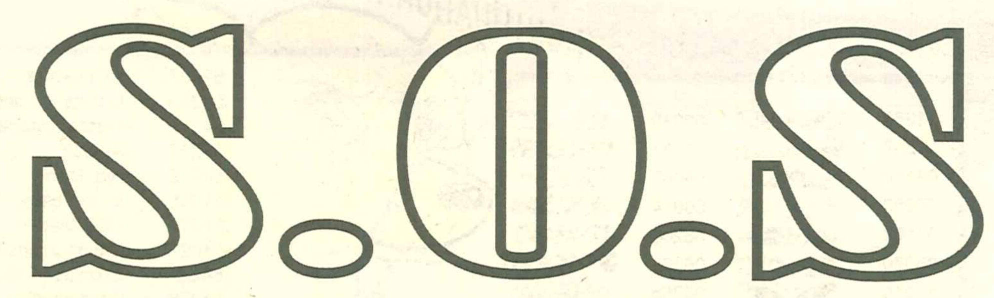
Conoce a miles de **amig@s** de toda España

Manda un mensaje al **5757**

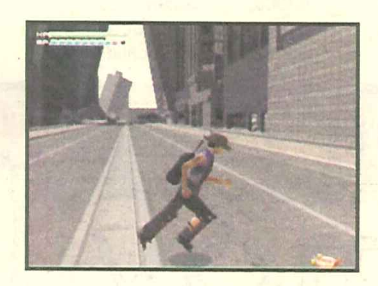
con el texto **GTYPE**

mensaje : 0,9 euros sin IVA. Coste de la llamada 906: 0,85 euros por minuto sin IVA





S.O.S ZETTAI ZETSUMEI TOSHI



Corre, nada, salta, trepa... lucha contra la mayor de las fuerzas de la naturaleza. Sólo la rapidez de tus reflejos y tu habilidad serán las armas de supervivencia con las que contarás en esta apocalíptica y original aventura que *Irem* nos presenta. Si creías haberlo visto todo en un juego, espera a conocer lo que te viene...

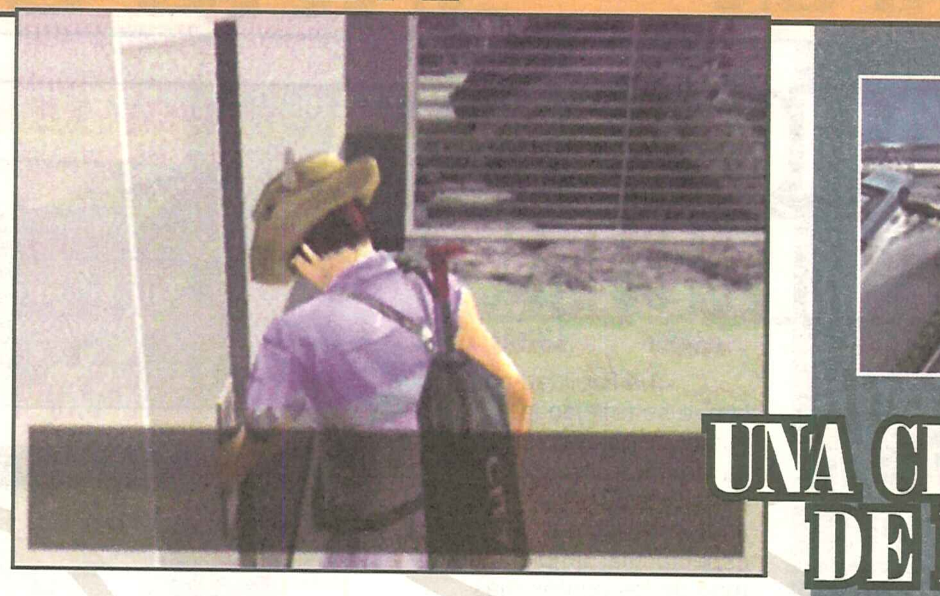


Siguiendo los pasos de producciones cinematográficas tales como "***Terremoto en Nueva York***", *Kazuma Kudo* (productor del juego) lanzó el pasado mes de Agosto al mercado nipón ***Zettai Zetsumei Toshi*** ("***La Ciudad Desesperada***"), una aventura que podría haber sido calificada perfectamente como un *survival-catastrofy game*, sin duda de los más originales que se han podido ver en el género gracias a la compañía encargada, **irem (software engineerine inc.) s-force** que si bien recordáis fue la madre y promotora de una de las mayores sagas de *shoot'em up´s* espaciales (***R-type***) y de la última rareza japonesa aparecida en nuestro país: ***Polaroid Pete*** (**JVC**).

Contando con la actual cantidad de jugosas novedades de este prolífico género *accion-aventura*" (***Tomb Raider ~ Angel or Darkness***, ***Onimusha 2*** y otras tan



Artículo "*Zettai Zetsumei Toshi - S.O.S*" por Los Pakos y Blue Mary

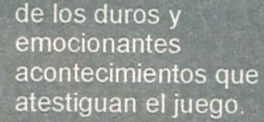




UNA CIUDAD LLENA DE PELIGROS

prometedoras como ***Silent Hill 3***, ***Metal Gear Substance*** o ***Clock Tower 3***) que hay ahora mismo para **PS2**, había que mencionar que calidad, elogios y una buenas dosis de entretenimiento asegurado no le iba a faltar a esta gran aventura, donde nuestro principal papel a desempeñar correría a cargo de *Masayuki Sudo*, un joven muchacho que, sin quererlo ni beberlo, se ve por desgracia inmerso dentro de los destructivos efectos de un terrible terremoto ocasionado en el transcurso del viaje hacia una isla de Tokyo. Pronto descubriremos que en nuestro duro y difícil camino no estaremos solos, si no que nos toparemos con dos supervivientes: una guapa chica llamara *Mari Aizawa* (rescatada a tiempo por el prota en un autocar a punto de desbordarse hacia al mar) y *Kanji Jimmai* (un temerario y osado periodista en busca del reportaje perfecto), quienes se convertirán en nuestros compañeros de equipo y el primordial lazo de unión para poder aumentar las posibilidades de supervivencia en esta larga y desesperada andadura por la catastrófica ciudad, en busca de un posible escape.

La nueva experiencia que nos proporciona **irem** es increíble. La oportunidad de vivir y sentir todos los peligros, desafortunados sucesos más que repentinos, originados por un terremoto de grandes proporciones y disgregado en decenas de seísmos, pondrá en tensión constante nuestro nerviosismo e inquietud. Y el hecho es que tendremos que estar en máxima alerta y preparados para todo, ya que ningún lugar será seguro para nuestras vidas. Además, al no contar con una cámara automática que nos visualizase eficazmente lo que se nos viniese encima o el peligro que nos aconteciera en ese momento, se presentaba lógicamente todo un problema para salir con vida de una sola pieza, y acto seguido no poder disfrutar plenamente de los duros y emocionantes acontecimientos que atestiguan el juego.









COMO EN UNA PELÍCULA

Podremos vivir momentos tan espectaculares como ver tambalearse toda una ciudad a puntito de desbordarse, o una ola gigante amenazando sobre nuestras cabezas.
Unas buenas habilidades y el lema "salir siempre por patas" serán tu única esperanza para sobrevivir en esta aventura.

La fidelidad con la que se reflejan los contiguos azotes del terremoto y sus desastrosas consecuencias es asombrosa, y unido a la espectacular ambientación (uno de los puntos más fuertes y más detallados con sorpresas) que rodea las diferentes localizaciones de la ciudad (un puente, el metro, una fábrica o un estadio deportivo serán algunos de los lugares que visitaremos) son geniales y muy apropiados en la idealización de querer reflejar lo más cercanamente posible una de las mayores catástrofes de la naturaleza dentro de un juego, combinados con un apartado sonoro que brillará por la exaltación de sus temas (también existe una banda sonora de este juego a la venta) y una atmósfera (el estruendo de derrumbamientos y demás sonidos demagogos nos meterá el miedo y la inseguridad en el cuerpo) consiguiendo conjugar una función de refuerzo esencial en la ambientación general del programa.



En lo referente al soporte gráfico, es absorbente y rebozado de excelentes detalles (a veces tanto que las ralentizaciones entorpecerán insistentemente algunos eventos de acción, aunque de control bastante exacto) y unos personajes animados con un espíritu muy dentro del estilo *manga*, apropiados a la temática que aborda el juego.



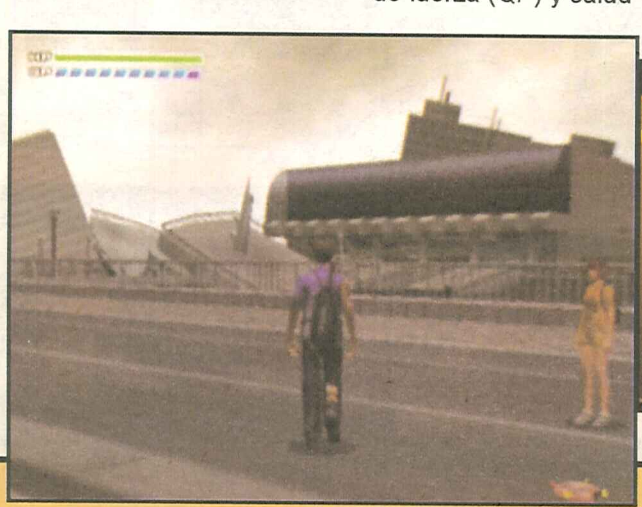
Los puzzles serán unos de los factores importantes en *Zettai*. Si no los resolvemos no podremos avanzar, quedándonos atrapados en la isla. De todos modos en su mayoría no presentarán problema, son muy sencillos e intuitivos.



LA MAYOR BAZA DE ESTE TÍTULO

UN PLANTEAMIENTO ORIGINAL

El deambular por toda la ciudad a nuestra anchas será un auténtico infierno lleno de todo tipo de retos y obstáculos que sortear y afrontar. Además contendrá diversos momentos plataformeros donde poder exhibir nuestros dotes como trepador, equilibrista o saltador, precisando un gran predominio en la exploración (la interacción con el escenario es casi total) y los puzzles, muchos puzzles, que pondrán a prueba nuestro ingenio (como construir una balsa) y otras más sencillas e intuitivas acciones (como conseguir un extintor para apagar un pequeño incendio). Vamos, una aventura sin desperdicio alguno. Y es que el producto de *Kazuma Kudo* tomó una iniciativa que ofrecía elementos de juego y acción que otras producciones del curtido género carecían o simplemente no se lo habían planteado aún. De ahí que nuestra misión no fuese la de masacrar un ejército de zombis o espíritus de ultratumbas (propias de **Capcom** o **Konami**), sino la de velar o, por decirlo de otra manera, mantener con vida nuestras constantes vitales de fuerza (*QP*) y salud (*HP*), despertando la rapidez de los reflejos y nuestros instintos de supervivencia muy al orden del día... y la noche. Por esta razón la recolección de numerosos *items* nos facilitarían parte de nuestro viaje (brújula, cantimplora de mayor capacidad y demás enseres que aumenten nuestra vitalidad o curen nuestras heridas), los cuales podremos transportar en diferentes mochilas o macutos y equiparnos enteramente de pies a cabeza (gafas de sol, guantes para protegernos de cortes, un paraguas e indumentarias que sustituyan las estropeadas). En fín, un juego bastante completo y que parecía de difícil comercialización en nuestro país, pese a que ***Zettai S.T.*** acabe de anunciar su salida al mercado español bajo el título ***S.O.S.***, siendo una original alternativa que prometerá haceros pasar buenos e intensos ratos, sobre todo a aquellos usuarios que esperen un aire nuevo expresado en una concepción de juego totalmente revolucionario, representado con la esencia de una enorme e inesperada ciudad siempre dispuesta a caersenos encima... ¿No os parece atractiva la idea? Probadlo y ya nos contaréis.





Get Backers

A Konami no se le pasa ni una sola oportunidad de adaptar una serie de *anime* a videojuego y *GetBackers* no podía ser una excepción, ya que estamos hablando de un *anime* lleno de lucha y magias, perfectamente acto para realizar un juego de acción.

Getbackers es un título algo raro, ya que mezcla varios estilos de gráficos en un mismo juego. Digo esto porque los personajes son dibujos *2D*, los escenarios esta realizados en *3D* y las magias son puros efectos de luz. Esto hace que toda la esencia del *anime* no se pierda ya que como muchos sabréis cuando un personaje se transforma a un modelo *3D* poligonal, en general se suele perder toda la esencia y su aspecto degenera bastante. Estando realizados en *2D* se mantienen intactos, aunque dan el inevitable efecto de parecer papeles pegados en un fondo *3D*.

Los protagonistas del *manganime* y juego de ***Getbackers*** son *Ban Mido* y *Ginji Amano*, dos jóvenes provistos de poderes que trabajan realizando encargos basados por norma general en rescatar a alguien o en recuperan alguna cosa robada por los "malos" de turno.

Ban posee un gran poder físico que le hace capaz de derrotar a enemigos mucho más corpulentos que él y ademas tiene la posibilidad de poder utilizar una ventajosa técnica con la que crea por un minuto una alucinación a la persona que él quiera.

Ginji es menos técnico y posee la fuerza de la electricidad, por lo que puede electrocutar a los enemigos con numerosas magias diferentes.

El juego se divide en gran







Get Backers ©
Yuuya Aoki & Ranto Ayamine
© Kodansha / Team Dakkanya

multitud de fases. En cada una de ellas tendremos que llevar a cabo una misión diferente (es decir, recuperar algo) aunque la forma en la que se desarrollan las fases siempre es la misma.

El estilo de juego es el típico "*dungeon*" o mazmorras, las cuelas deberemos recorrer ayudados como siempre de un mapa que se va completando según avancemos por los distintos pasadizos, derrotando a numerosos enemigos que irán apareciendo a modo aleatorio, consiguiendo objetos tales como llaves que servirán para abrir puertas con las que acceder a diferentes pisos.
Esto no quiere decir que siempre recorramos cuevas, si no que el estilo de juego es de *dungeon*, y esto quiere decir que ya sea un edificio lleno de docenas de pasillos, una mina abandonada, una cueva, etc... la mecánica siempre será la misma.

Esta forma de juego a mi parecer es bastante aburrida, ya que todo se reduce a recorrer interminables laberintos buscando *items* para poder seguir avanzando y luchando una y otra vez contra numerosos enemigos.

Sin duda lo mejor del juego son las luchas que se desarrollan a base de combinaciones de botones, algo usado a menudo en juegos de **Super Nintendo** pero que ya no se ve con mucha frecuencia.

Al empezar el combate comenzarán a rellenarse a la vez la barra de ataque del enemigo y la del personaje que llevemos (*Ban* o *Ginji*, podemos elegir al que queramos e incluso cambiar entre ellos en medio de una lucha). Cuando esta barra llegue a un punto que nos permita realizar un combo, tendremos que introducir la combinación de botones antes que el enemigo, para así atacar antes que él. Realizar la combinación con rapidez es una gran ventaja, ya que quien ataque primero tiene más posibilidades de ganar el combate. Los combos van subiendo de nivel cuanto más los utilicemos y existen de varios niveles, empezaremos por el de nivel uno y dos, pero podremos aprender de nivel tres, cuatro, etc. Cuando aprendamos nuevos combos podremos ver cómo se realiza la combinación de botones entrando en el menú de movimientos. Cada combo realizará un movimiento totalmente distinto a los demás y en teoría cada nivel superior será más potente e incluso alguno de ellos golpeará a todos los enemigos a la vez.

Por desgracia poco más se puede secar de este juego. Una pena, porque la mecánica de las luchas está bastante bien y engancha lo suyo, pero que aparezcan enemigos cada diez segundos, que las luchas duren demasiado y que todo lo que tengamos que hacer en el juego sea recorrer pasadizos hace que no guste demasiado. Aunque claro está, si eres uno de esos jugadores que flipan con los ***Chocobo Doungeon*** o con el ***Torneko ~ The Last Hope*** seguro que lo disfrutarás. Sólo es cuestión de gustos.



Midou Ban



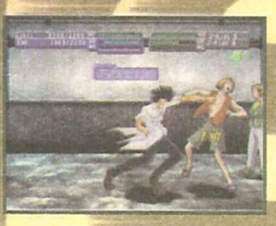
19 años de edad, 175 cm de altura, 58 kilos de peso. En sus brazos tiene la fuerza de 200 kg de peso. Posee la técnica *Jagan "Evil Eye"* (*Ojos malignos*) con el que hipnotiza a la gente y les hacer tener un sueño placentero como una visión de su peor pesadilla, manipulando la mente de su víctima (sólo durante un minuto). *"Snakenite"* (*Mordisco de serpiente*) es otro de sus mortíferos ataques. Es muy hábil y astuto en el combate.

Amano Ginji



19 años de edad, 176 cm de altura, 62 kilos de peso. Su poder es el *"Electric Eel"* (*Anguila eléctrica*). Su cuerpo crea impulsos eléctricos que puede multiplicar en millones de voltios de energía. De esta manera puede dar descargas eléctrica tanto a personas como a cualquier objeto. Al igual que una anguila eléctrica cuando presiente el peligro, el poder eléctrico de su cuerpo se multiplica instintivamente.



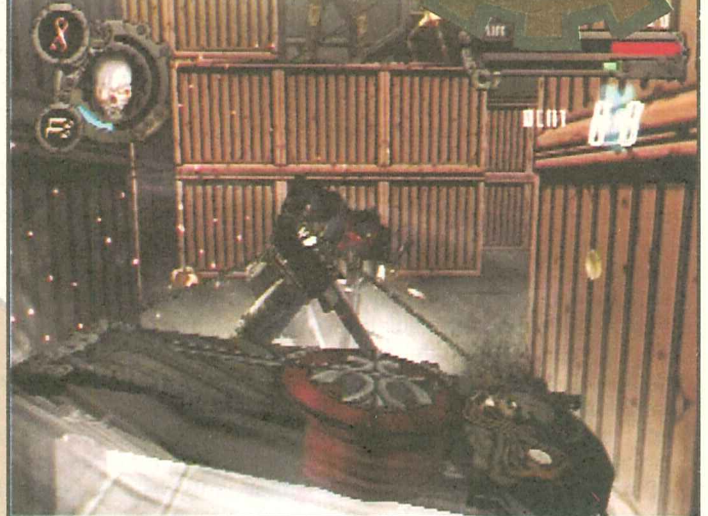






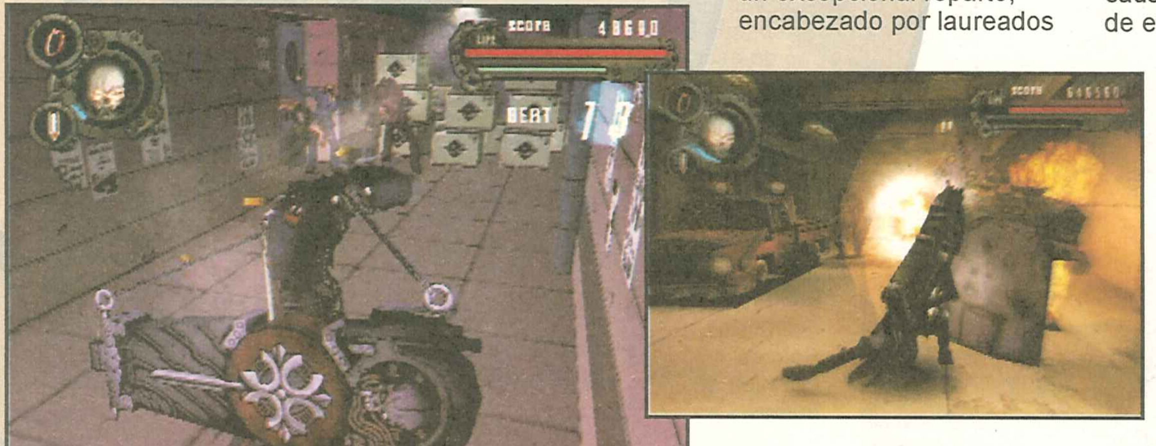

GUNGRAVE

La revolución industrial y tecnológica en *Chinatown* y alrededores estaban dominadas por las drogas y el poder. La mafia doblaba todas las esquinas y los desmesurados disturbios se sucedían sin cesar. Pero una noche, la justicia tomaría cartas en el asunto. La ciudad se tiñó de sangre tras la constante lluvia de disparos, provenientes de un oscuro y tremebundo ser lleno de ira. El justiciero "*Grave*" ha vuelto del reino de los muertos para vengarse de los que antes fueron sus camaradas del sindicato.



Tras formar parte del aluvión de títulos de original factura que irrumpían hasta hace bien poco en el mercado, bajo el excitante nombre de "***Gungrave***" se oculta ni más ni menos que una de las últimas producciones de **Red Entertaiment Corporation** (creadores de la larga saga ***Sakura Taisen***) para **PS2** y dirigida por el célebre sello de **Sega "Smilebit"**.

Al fín habían hecho eco a nuestras plegarias y por una vez decidieron apartar ese afán de perseguir la extrema originalidad plasmada en la mayoría de sus producciones. Este nuevo y brutal *shoot'em up 3D*, no solo sorprenderá por su incesante acción (un cruce a medio camino entre ***Max Paine*** y el machaca demonios ***Devil May Cry)*** y un excelente apartado visual (con un reiterado aspecto de dibujos animados), sino también por el hecho de contar con un excepcional reparto, encabezado por laureados maestros de la talla de *Yasuhiro Nightow* (autor del conocido *manga* ***Trigum*** y su secuela ***Trigum Maximum)*** y *Kosuke Fujishima* (***You´re under arrest!, Ex Driver** y **Oh my Goodess!***) son ahora egregios de los diseños de ***Gungrave***, causándole un gran golpe de efecto *manga* de un resultado bastante óptimo. Una grata sorpresa orientada para los seguidores de esta cultura oriental en la que no se podían olvidar de los usuarios menos acostumbrados a este tipo de producciones con estilización japonesa.



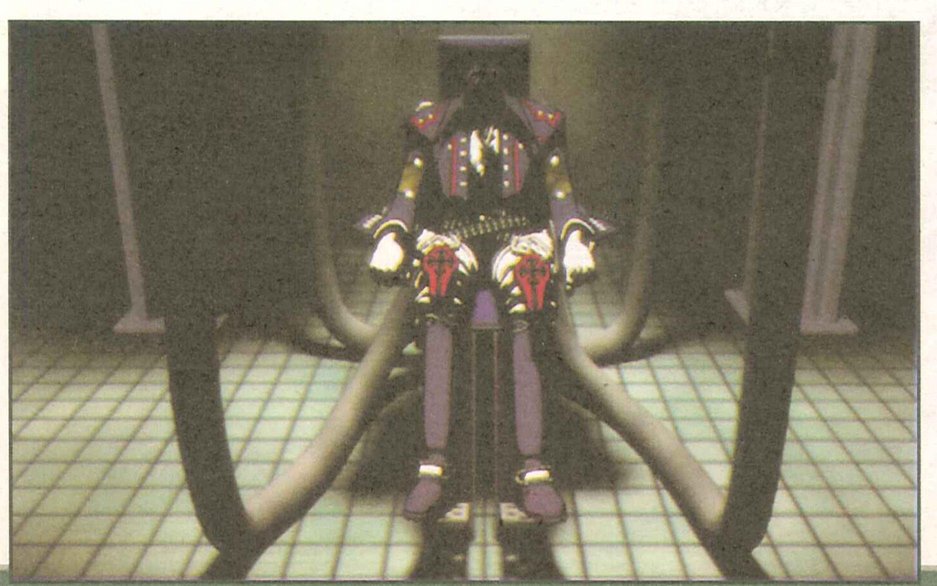
Artículo "*Gungrave*" por Los Pakos y Blue Mary

A TIRO LIMPIO

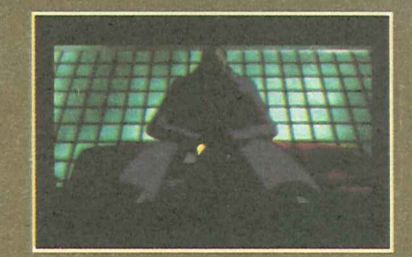


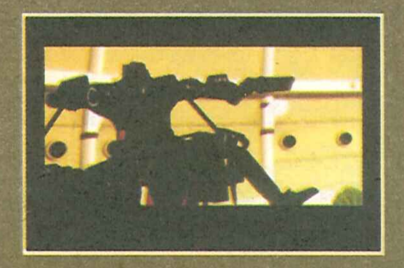
Presentando una asequible jugabilidad y perfecto control, la mecánica del juego es idéntico a la de cualquier *shooter* en tercera persona: repartir caña de la buena y con un objetivo tan explícito (sin llegar a ofrecer un gran festín de violencia y sangre) y prodigado como lo pueda ser limpiar a balazos (encadenando, un sistema de combos que ayudará a que incrementemos nuestros puntos en el *ranking* final de la fase) las calles de *Chinatown* de todo un ejercito de *gansters*, delincuentes a mansalva y mafiosos cibernetizados y domesticados con extraños psyco-poderes (los peces gordos del Sindicato, con quienes nos veremos las caras al final de cada nivel), sumidos bajo los efluvios de una música rockera (ideal para el tema y género que se aborda) y adoptando la personalidad del chulesco *Grave* (una especie de zombie, alimentado por su sed de venganza y mantenido por la tecnología avanzada del *Dr.T* y su compañera de penas *Mika*), canalizando todo su poder a través de 6 niveles plenos de diversos escenarios donde abunda la acción trepidante.













El absorbente argumento sumergirá al jugador gracias a las secuencias cinemáticas que intercala cada nivel, y donde inevitablemente se puede apreciar la influencia del *manga* de *Yasuhiro* (***Trigum***), sobre todo en el personaje protagonista.

Una auténtica pena que al menos no podamos disfrutarlo con traducción de textos, y dada la importancia de la historia los que no dominen este idioma se sentirán bastante perdidos en su trama.

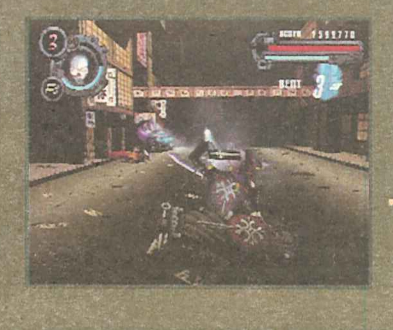
LAS ARMAS DE GRAVE





En un título como este de **Sega** no podían faltar las armas demoledoras que acompañan a *Grave*. Desde dos revólveres "*Cerberus*" (los responsables de que nuestros enemigos caigan como moscas) hasta un enorme cañón (con forma de ataúd) cargado a espaldas del protagonista, que convertirá nuestro camino en un auténtico mortuorio. Además, cada vez que consigamos pasar de nivel *Grave* irá incrementando sus habilidades (*special shootings*, que no vendrán nada mal para situaciones muy chungas) de efectos tan destructivos como las que podéis ver en algunas imágenes. Junto al inusual apartado gráfico dentro de este género, unas de las pocas facetas más originales que también atesoran al juego la descubriréis frente a los jefazos finales, donde nuestros últimos ataques responderán por medio de espectaculares secuencias que dan una vistosidad fantástica al programa.







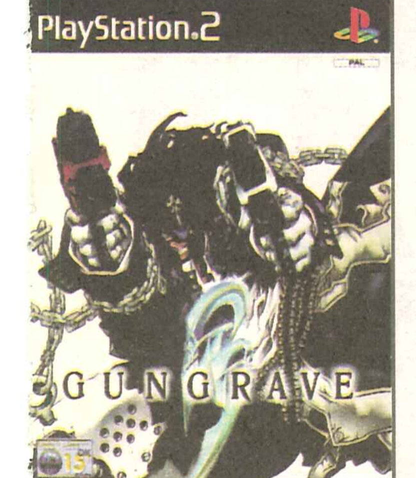
APARTADO GRÁFICO





Aunque lo que más pueda llamaros la atención la primera vez que juguéis sean sus llamativos gráficos, empleados en el programa a base de un sutil uso del *Cell Shading* (una de las características más distintivas que le hacen único entre su género), hablando en sentido figurado, no os dejéis engañar. ***Gungrave*** no es de los juegos que más alto apuntan. Con un acabado atípico dentro de los *beat'em up* de disparos, no ofrece ni por asomo el grado de detalle (unos escenarios representados con un *3D* demasiado sacrificado e insípido, a pesar de tener el aliciente de poder arrasar con casi todo lo que nos encontremos al paso) con respecto a otros títulos de corte similar.

De cualquier modo, raya un nivel aceptable donde lo mejor lo apreciaréis en un correcto diseño del personaje y en la interminable reguera de efectos de luces aplicados a los disparos y explosiones, que se han cuidado con alto dalle para que consigan al mismo tiempo crear una onírica ambientación repleta de inusitada anarquía y caos.



TERMINANDO

A juzgar por la competencia que hay en el género, estoy seguro de que su salida a la venta en nuestro país no encallecerá como una de las apuestas más espectaculares y atractivas, a pesar de la gran popularidad que consiguió acoger en Japón y EE.UU. Después de todo **Sega** ha creado un producto más para **PS2** que conseguirá manteneros enganchados hasta el final (manteniendo la expectación que causó desde su aparición en Japón), aunque ***Gungrave*** pierda enteros rápidamente por el peso de defectillos tales como las incorregibles transparencias, el presentarnos una aventura demasiado efímera (el mayor handicap del juego, ya que es posible culminar la aventura en apenas una hora y media) y no ofrecer variedad ni en el desarrollo ni en los niveles, quedando por tanto exento de toda dificultad.

Resumiendo, que con este juego no dejaréis de apretar el gatillo de vuestro *pad*, y que a buen seguro resultará apetecible para los fanáticos del *anime*. Con un título así, ¿alguien puede resistirse a caer rendido a sus pistolas?

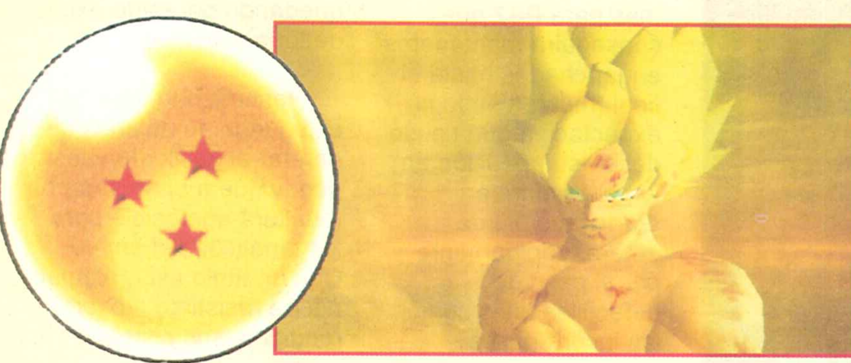
DRAGON BALL Z BUDOKAI

Los amantes del género *beat'm up* ya pueden frotarse las manos porque el primer juego de *Dragon Ball Z* de la generación de las 128 bits al fín está entre nosotros. *Goku* y sus amigos vuelven a tomar protagonismo después de más de dos años de cautividad en el mercado, debutando por fin para la consola negra de Sony. Preparaos para salvar al mundo de la amenaza de los supervillanos.





Desde las apariciones de ***Dragon Ball Z*** (***Battle 22***, ***Legend*** y ***Final Bout*** como el más parecido) en anteriores plataformas, ningún título había irrumpido con tanta fuerza como lo ha hecho ***Dragon Ball Z Budokai*** en el mercado actual consolero. Y es que ya lo estábamos esperando después de haberse hecho de rogar durante más de dos años de incertidumbre y gran impaciencia. Pronta esperábamos una nueva aparición del muchacho de los pelos erizados que ha conseguido marcar una época en nuestras mentes, y aquí lo tenemos debutando por primera vez en el formato **PS2** que, de manera sorprendente,



va enriqueciéndose en medida de una buena cantidad de juegos de una calidad excelente, y desde luego éste no iba a ser una excepción.



La finalidad del juego no es otra sino hacernos disfrutar metiéndonos de lleno en el desarrollo de la historia (**modo historia**), en este caso reviviendo todos los acontecimientos más importantes de la serie desde la aparición de *Radix* hasta el enfrentamiento final con *Célula*, incluyendo cronológicamente a posteriores y anteriores personajes según vayamos ganando los combates. Pero la cosa no queda ahí, el **modo editor** es considerado el apartado más curioso que dispondremos en el programa, ya que desarrollaremos las técnicas para crear a nuestro guerrero perfecto y más fuerte. De ahí que podremos cambiar las cápsulas (técnicas de luchador) que deseemos,



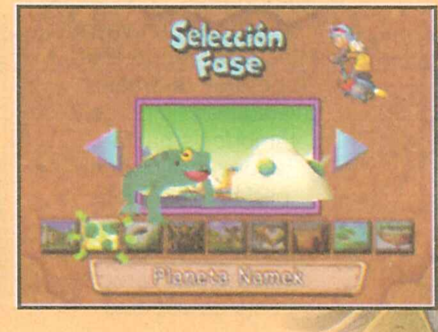




IGUALITO QUE EN LA SERIE

Aparte de un motor gráfico *3D* soberbio, imperan unos diseños homónimos a los personajes del *manga* o la serie rezumados a los enormes escenarios, ambientados perfectamente. Y el hecho de haberse traducido los textos, conservando las voces originales (japonesas) otorga una cierta categoría y relevancia al producto de **Bandai / Infrogrames** totalmente indiscutible.







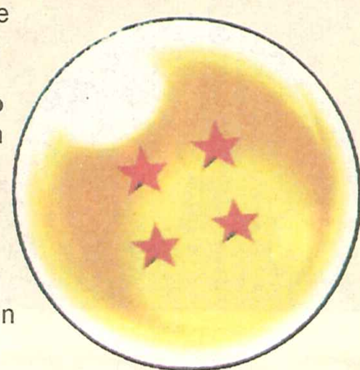
Todas las imágenes del artículo están bajo el © *Akira Toriyama*
© 1989 Bird Studio / Shueisha / Toei Animation / © 1996 Editorial Planeta-deAgostini S.A.







comprar nuevos golpes y ataques energéticos en la tienda del siempre cachondo *Mr.Popo* con el dinero (*zenis*) que vayamos obteniendo en el *Campeonato de las Artes Marciales* (**encuentro mundial**), o simplemente dedicarnos a potenciar los *ki* de las numerosas habilidades (más de 50 combos por cada) que conforman al guerrero en cuestión. En el **duelo** (*vs.*) podremos luchar contra los colegas o bien con la *CPU*, aunque no antes sin haber podido practicar (**modo entrenamiento**) todos los carismáticos movimientos de cada uno de los 23 personajes (sólo 5 disponibles en principio) que han dado prestigio a *Akira Toriyama* y que desfilan en la suculenta plantilla de selección del juego.



TRANFORMACIONES

Al fin los chicos de **Bandai** se lo han tomado en serio, y es que donde ***Dragon Ball Z*** resulta ser una auténtica revolución es a la hora de poder transformar a nuestros luchadores en *superguerreros*, íntegramente, durante los combates. Una iniciativa que dejará satisfecho a seguidores y usuarios. Un ejemplo claro lo tendríamos con *Célula*, a quien según vayamos incrementando el *ki* (energía) veremos avanzar en su proceso de metamorfosis hasta alcanzar el nivel de perfección, con la evidente subida de fuerza y habilidades de combate, así como el cambio de aspecto.

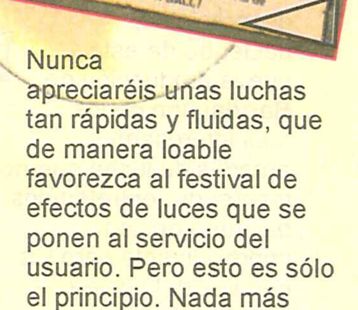




Todas las imágenes del artículo están bajo el © *Akira Toriyama*
© 1989 Bird Studio / Shueisha / Toei Animation / © 1996 Editorial Planeta-deAgostini S.A.



UNA BUENA CONVERSIÓN



Las posibilidades y opciones se antojan amplias y el nivel del juego táctico que podemos llevar a cabo con multitud de combos (una original mezcla entre ***Tekken*** o ***Virtua Fighter*** diversificadas y retocadas con la magia y espectacularidad de ***Dragon Ball Z***) y ataques especiales son irrefutables. Además, la espectacularidad imprimida en los combates y la fidedigna reproducción de la serie, es increíble.

Nunca apreciaréis unas luchas tan rápidas y fluidas, que de manera loable favorezca al festival de efectos de luces que se ponen al servicio del usuario. Pero esto es sólo el principio. Nada más



El ambiente es formidable y las escenas cinemáticas (realizadas con el motor gráfico del juego) que narran el transcurso de los capítulos plasmarán los originales de la serie perfectamente.





lejos de la realidad. **Bandai** se ha dedicado a explotar y llevar al límite las posibilidades de acción, donde los fans más enfermizos de la serie podrán disfrutar recordando los constantes guiños que ofrecen cada uno de los nueve escenarios del juego (recreados desde el tatami de las artes marciales hasta los mismos parajes del planeta *Namek*, haciendo homenaje a la obra de *Akira Toriyama* y el **Bird Studio**) que se incluyen con todos los elementos, que pudisteis ver y recordar en la fructuosa serie televisiva. Es decir han emulado cada una de las referencias que han caracterizado a los apocalípticos combates (incluyendo cambios en las condiciones del escenario y destrucciones de los mismos) y carismáticos luchadores del genuino *Toriyama* con una jugabilidad intuitiva nada despreciable, haciendo de esta nueva producción de **Bandai** uno de los más interesantes *arcades* de lucha que nos mantendrá entretenidos bajo una opción imprescindible para los neófitos del universo ***Dragon Ball Z***. La lucha está más que servida. ¿Será la entrega definitiva? Quién sabe.









MÚSICA



Las melodías y los efectos de sonido que acompañan a ***DBZ Budokai*** se asemejan a lo que escuchábamos en la serie. Ritmos pegadizos, tanto que en minutos acabaréis inevitablemente tarareando, independientemente de vuestros gustos musicales.

LOS OTROS JUEGOS DE DRAGON BALL Z

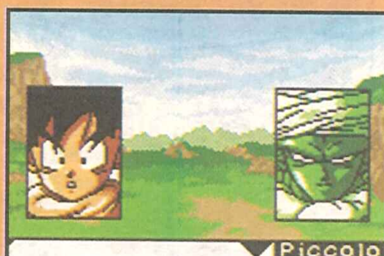
Además de distribuir **Infogrames** "*Dragon Ball Z ~ Guerreros de Leyenda*" para **Game Boy Color** (**Bandai-Bampresto**, una aventura donde *Goku*, *Gohan* y sus amigos combatirán en devastadoras batallas de cartas para evitar que *Vegeta*, *Frieza* y demás tiranos como *Cell* y *Bu*, consigan las bolas mágicas) poco después lanzaron un segundo juego de cartas para **GBAdvance** (con ilustraciones extraídas de los capítulos de *TV*). Y finalmente vio la luz el "***Dragon Ball Z ~Legacy of Goku***" en formato **Game Boy Advance**. Se trataba de una aventura con tintes de *action-RPG* muy al estilo del carismático **Zelda** pero con detalles tan absurdos como que un lobo podía matar a *Goku* a mordiscos. De este modo no todo iba a ser liarnos a mamporros y mandar disparos energéticos por doquier, sino que nos esperan todos los elementos que han alimentado continuamente al género: investigar amplios escenarios hablando con todo hijo de vecino, resolver situaciones en montones de combates a tiempo real (nada de turnos). Ya sabéis, si tenéis una **GBColor** o **GBAdvance** a mano, ya no tenéis excusa alguna para no haceros con algo que se salga del género lucha.





Las imágenes de abajo pertenecen al juego "Dragon Ball Z ~ Guerreros de legenda" y las dos de la izquierda al "Dragon Ball Z ~ Legacy of Goku".





Todas las imágenes del artículo están bajo el © *Akira Toriyama*
© 1989 Bird Studio / Shueisha / Toei Animation / © 1996 Editorial Planeta-deAgostini S.A.

REPERCUSION DE

Cuando paso la fiebre del FFVIII rápidamente se empezó a rumorear del FFIX ya que iva a ser el último FF para la consola PSX. Siguiendo la regla de tres de FF, este iva a ser una mezcla del VII y VIII mezclando la mejor historia de los tres, cumpliendo al mismo tiempo la ley de que el tercer FF de cada consola es la última entrega para ella.

Entre los primeros rumores de esta última fantasía para **PSX** se hablaban de que ***FFIX*** iba a tratar otra vez sobre un mundo de fantasía medieval y que se retomaría de nuevo la historia de los cristales. Este rumor se basó en el comentario del promotor, *Shinji Hashimoto*, quien dijo que el ***FFIX*** no sería una continuación del mundo futurista visto en ***FFVIII***. Todas las incognitas se despejaron cuando aparecieron las ilustraciones de los personajes principales, diseñados por *Yoshitaka Amano*. En ellas se podía observar que los personajes iban vestidos con un estilo de época medieval. A partir de estos diseños se empezó a especular que este ***FF*** iba a ser como los ***FF*** aparecidos en la época de **Super Nintendo**. Pero desde entonces apenas aparecieron noticias sobre ***FFIX***. En las revistas se veían comentarios de los creadores, algunas fotos de pantallas, algo de la historia... pero todo muy poco a poco; incluso llegó un momento en el que todas las revistas repitieron las mismas imágenes y textos, que siempre decían lo mismo. Esto continuó aún después de aparecer el juego en el mercado. La única información avanzada era lo que se ponía en la página oficial, *www.playonline.com*.



No apareció ninguna guía, ni noticias nuevas sobre el ***FFIX***. Todos los jugadores tuvieron que depender de las *FAQs* y *BBS* de personas que se acabaron el juego. Todo esto fue provocado por **Square** y su limitación de información en los medios. A diferencia del ***FFVII*** y el ***FFVIII***, ***FFIX*** únicamente se promocionó en anuncios en los que se contaba claramente que este ***FF*** iba a ser una vuelta al origen, el resumen de todos los ***FF***. Este anuncio estaba acompañado por la famosa música de los primeros ***FF***, con imágenes del ***FFI*** hasta el ***FFVIII***, acabando con una escena del ***IX*** y otras versiones como la que salió tras la venta del juego, con los *movies* del juego y el tema musical principal del ***FFIX***. Pero el anuncio más famoso fue sin duda el de **Coca-Cola**, un spot promocionado por la bebida más famosa del mundo. Gracias a esto los equipos de ***FFIX*** crearon un video exclusivo para este anuncio. Otra promoción interesante fue el muñeco de *Vivi* que regalaban si reservabas el juego en un **7-Eleven**





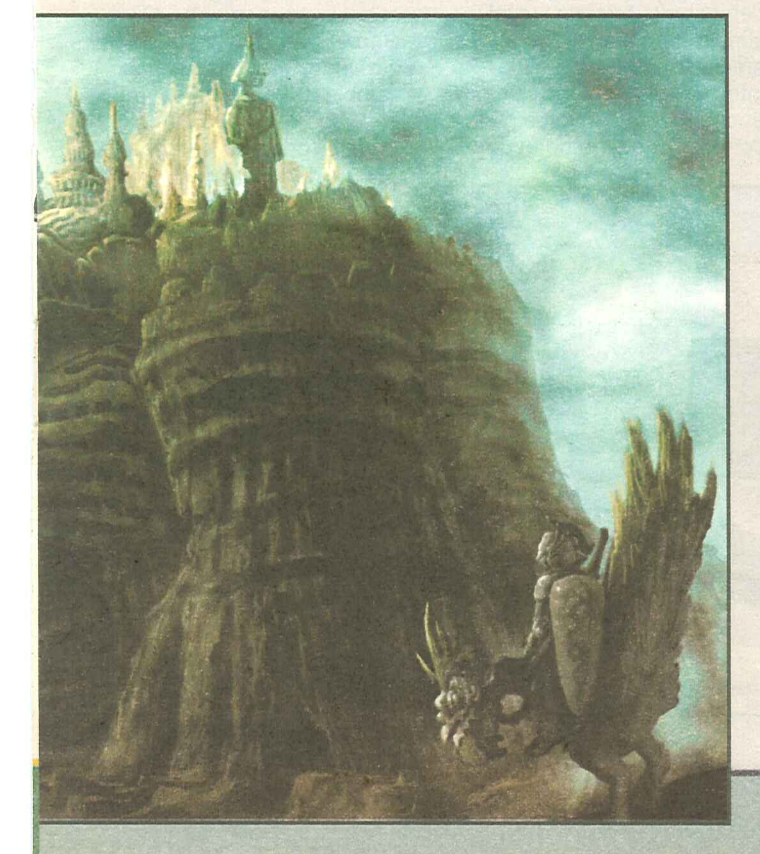
FINAL FANTASY IX

FINAL FANTASY IX, EL REGRESO AL ORIGEN

(cadena de tiendas 24horas). Así, a diferencia del *FFVII* y el *FFVIII*, esta fue una promoción más bien tranquila y dedicada más a las personas que conocen la saga *FF*.

Y llegó el día 7 de Julio de 2000, el día de su venta. Como se rumoreaba y comentaban los creadores, el *FFIX* era una vuelta al origen. El mundo del *FFIX* se basa en una fantasía parecida a la época medieval occidental. Los personajes vuelven a ser diseñados por *Yoshitaka Amano* y en el juego aparecen en forma de *Super Deformeds*. Además, regresan a la base del juego los cristales.

La cantidad de personajes en el equipo tiene un máximo de 4, como en los antiguos *FF*. Aparte de todo esto el juego está lleno de guiños y detalles que hacen recordar a los antiguos *FF*, del *FFI* hasta el *FFVIII* (aunque del *FFVIII* bastante menos ya que el juego comenzó su proyecto casi al mismo tiempo que el *FFIX*). Sin embargo del *FFI* tiene bastantes cosas, y por supuesto *Cid* aparece en el juego como creador de naves aéreas (y al mismo tiempo como rey). El mundo de *FFIX* es un mundo llamado *Gaia* donde existen cuatro países principales. El rey *Cid* de *Linbrum* se enteró de la invasión que planea la reina *Brane* de *Alexandria* a los países vecinos por lo que contrata a *Gitan* y sus compañeros para secuestrar a la princesa *Garnet* y detener la invasión de *Alexandria* y la de otros países. La historia del *FFIX* está enfocada para divertir y dejarte en tensión durante toda la aventura, aunque, como siempre, guiado por la historia de cada protagonista.



El enfoque de los personajes está muy bien realizado. Este tipo de enfoque especial sobre cada protagonista recuerda a *FFVI*. De la línea *3D* vista en **PSX** se puede decir que es el más parecido al *FFVII*; todo esto acompañado con un detallismo y guiños que recuerdan a otros *FF*.

La realización del juego es igual de buena que en el *FFVIII*, acompañada con unos *movies* de una mucha mejor calidad que los del *FFVIII* (sobretodo las escenas donde entra un *movie*, que se acoplan perfectamente). Especialmente (y esto es una visión personal) destacó la escena de *Alexander* contra *Bahamut*, el combate de las dos invocaciones más poderosas del *FF*. La única pega en la historia es la poca libertad de explorar el mundo hasta el final y, como ya era habitual, presentaba una historia muy lineal.

El nuevo sistema *ATB*, que te hacía ver desde diferentes enfoques lo que sucedía en la historia al mismo tiempo en diferentes lugares, no era como se esperaba, simplemente



FINAL FANTASY

FINAL FANTA

acabó siendo un detalle más. Una pena.

Al ser los personajes en *super deformeds* los gráficos parece que han empeorado, pero tanto los gráficos de los personajes como los fondos son mucho mejores. Los diseños en general están muy bien, acorde con el ambiente del mundo. Los personajes son más expresivos, aunque los gestos se notan demasiado programados (es decir, que se repiten mucho). Lo increíble son los gráficos en los combates, que consiguen mantener la calidad gráfica siendo cuatro personajes a la vez en pantalla + los enemigos.

Entre las melodías del juego aparecen multitud de canciones pertenecientes a anteriores *FF*, pero algunas de ellas aparecen tan poco que pasadas unas horas apenas las recuerdas. La canción principal del *ending* es *Melodie of Life* y está cantada por *Emiko Shiratori*. Esta vez la letra está en japonés (en occidente en Inglés).

Los cambios entre pantalla y pantalla son mucho más rápidos, al igual que los cambios entre ciudad y mapa, mejorando mucho el tiempo de carga, aunque entrar en los combates es un poco más lento que en ***FFVIII***. En el combate en sí, en los efectos de las magias y las invocaciones se nota un intento de hacer el combate más rápido, sobretodo el poder reducir la animación de las invocaciones, que en el ***FFVIII*** llegó a convertirse en una verdadera tortura porque teníamos que ver la animación completa una y otra vez. Reducir el tiempo de las invocaciones fue todo un acierto.

Entre los nuevos sistemas relacionados con los combates destacan las habilidades que se pueden poner a cada personaje. Estas se podían ir ampliando según las armas y armaduras que se van equipando, aunque es momentáneo. Cuando estas habilidades se potencian al máximo se aprenden por completo y ya podremos equiparnos con otras armaduras o armas sin perder las habilidades adquiridas. Según el personaje que sea el tipo de armas y armaduras que se pueden equipar son diferentes. Hay algunas habilidades que sólo algunos o únicamente cierto personaje pueden aprender, así se marca una diferencia más entre los personajes.

No se relaciona directamente con el combate, pero existe una nueva tienda para mezclar objetos. Allí podremos llevar los objetos para hacer un nuevos *item*. Los sistemas del juego en general están muy bien pensados para no complicar demasiado, hacerlo visual y simple pero a la vez muy efectivo. La idea de poner interrogaciones donde se encuentran los objetos o cofres, el sistema de ayuda en el propio juego en lugar de hacer unas instrucciones en papel o los nombres de habilidades con los que se sabe su efecto sólo por ver el nombre, hacen que todo sea muy fácil y práctico.

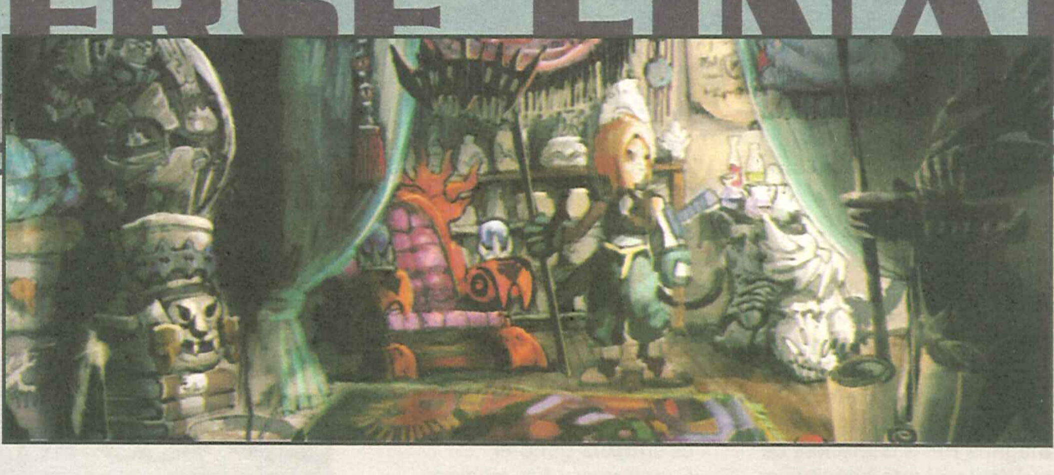
Los personajes en general son muy cómicos, especialmente el rey *Cid*. El protagonista, *Gitan*, es un personaje que realmente tiene mucho protagonismo, a diferencia de ***FFVIII*** en el que la historia se centraba especialmente en *Rinoa* y *Squall*. *Gitan* aparece en el centro de todos y además está el romance entre *Gitan* y *Garnet* (también *Eiko*). Por otro lado *Gitan* es quien cambia a *Garnet*, al contrario de *Rinoa* que hace cambiar a *Squall*. Todos los personajes dudan y se enfrentan a la trama de la vida, muerte, fin o cambio.



Artículo "Repercusión Final Fantasy IX" por Silvercat (silvercat@megamultimedia.com)

UNIVERSE FINAL

E FINA



Los mini juegos y otros detalles relacionados enganchan bastante y son muchísimos. Las cartas han cambiado a ser un mini juego únicamente de coleccionismo (no te aporta ninguna ventaja, aunque coleccionar todas las cartas es una hazaña). La subasta y los objetos que se pueden conseguir allí están llenos de guiños. En ella podemos encontrar algunos objetos que sirven para vender, equipar, coleccionar y algunos que sirven como un pequeño detalle para los antiguos jugadores. Otros mini juegos consisten en saltar a la comba, la carrera con el chico hipopótamo, contestar a preguntas de un enemigo (consiste en contestar las 15 preguntas que te hace el monstruo que encontraremos en algunos combates), coleccionar todas las magias azules de *Quina* y el mini juego de capturar las 99 ranas. En cada uno de estos mini juegos al conseguir la meta nos regalarán ciertos objetos o títulos. Otros mini juegos importantes consisten en encontrar las 13 monedas del horóscopo, que están escondidas por todo el mundo y según la cantidad de monedas que entregues a una persona que las busca te darán un regalo especial. Encontrar a los nueve espíritus que aparecen como enemigos, cada uno de ellos pidiéndote unas joyas; si consigues encontrar a todos los espíritus y si eres bueno con ellos, al final tendrás una pequeña ayuda para derrotar a *Ozma*, pero hay que tener cuidado porque existe un monstruo que te pide la joya pero sólo te la roba. *El mogurito* es un mini juego que consiste en hacer el papel de mensajero para los *mogels*, teniendo que llevar carta de un *mogel* a otro. Es un juego bastante difícil, ya que existen algunos mogels que están muy escondidos y las cartas pueden perderse. Cuando consigues enviar todas las cartas descubrirás el misterio de por qué el correo de los *mogels* ha dejado de funcionar. Pero el mini juego más importante, divertido y adictivo del ***FFIX*** es sin duda encontrar tesoros con el *chocobo*. Este mini juego consiste en ir inspeccionando el mapeado, cavando en el suelo con el *chocobo* para encontrar tesoros. También está el *bosque del chocobo* (y otros lugares especiales) donde podemos buscar tesoros. En el *bosque del chocobo* obtendremos pistas para poder encontrar todos los tesoros esparcidos por el mapeado. En estos sitios especiales tendremos un minuto para poder cavar en busca de los tesoros escondidos y así un *mogel* nos puntuará y nos dará objetos especiales. El *chocobo* irá consiguiendo nuevos poderes para nadar, volar y cavar más profundidades, para así encontrar nuevos hogares y tesoros, y finalmente encontrar el hogar de todos los *chocobos*.

Habrá un personaje en el juego que te medirá tu nivel de *Treasure Hunter* (*cazador de tesoros*). Según la cantidad de tesoros que hayas encontrado guiado por el *mapa del tesoro*, tu nivel de *Treasure Hunter* irá subiendo y si consigues todos los tesoros del mundo te considerará como el *Master*, y así descubriremos el nombre de este hombre de cuatro brazos, que a algunos nos trae muchísimos recuerdos.

Como siempre, habrá dos jefes escondidos que son superiores al jefe final, *Ozma* y *Hades*. Si has vencido a *Ozma* antes que a *Hades* verás un detalle al enfrentarte contra él. Hablando de cosas escondidas, la existencia de la espada *Excalibur II* se puede decir que es el objeto más escondido del juego. Para conseguir esta brutal arma de *Steiner* tendremos que llegar hasta donde está el *Excalibur II* en menos de ¡¡12 horas!! y se encuentra casi al final del juego. Además de todo esto podremos ver otro pequeño (muy pequeño) detalle en el final del juego si tenemos un objeto escondido (un martillo) y podremos jugar a un mini juego más tras el final.

FFIX fue creado por un equipo de más de 100 personas en el estudio de *Hawai* en *Honolulu* con un presupuesto de cuatro mil millones de ¥. Se vendieron casi tres millones de copias en Japón y más de dos millones en occidente. Un total de cinco millones de copias en todo el mundo, algo que no es poco ni mucho menos, pero sí comparado con lo que vendió el ***FFVIII***. Sin embargo, económicamente hizo ganar bastante dinero a **Square**. Debido a las publicidades promocionadas con otro producto, consiguiendo mejores efectos como



publicidad y reduciendo así gastos.

No hicieron la versión internacional, ya que desde el principio se notó que el juego estaba enfocado más al público japonés, pues la mayoria de ellos conocen los antiguos *FF*, a diferencia de occidente donde hay títulos que nunca salieron. Se pudieron controlar bien los gastos económicos en general de distribución y producción. Pero aun así el juego vendió 3 millones menos que el *FFVIII*. ¿Era un juego malo? Os puedo asegurar que no. En el ***IV Annual Interactive Achievement Awards***, fue elegido como *Console Role Playing Game Of The Year*, *Outstanding Achievement In Art Direction* y *Outstanding Achievement In Animation*. En el ***V Gran Premio de Juegos Japoneses*** ganó el premio a mejor juego, mejores gráficos y mejor sonido. En el ***Playstation Awards 2001*** ganó *Doble Platino*, en el ***User Grandprix*** ganó el *Grandpreix* y fue elegido como el primero en los cinco apartados de gráficos, sonido, historia y personajes. En cuanto a los premios y la crítica entre los jugadores superó al *FFVIII*, sobre todo al ganar premios occidentales. Fue todo un logro, ya que el *FFVIII*, que estaba muy enfocado al público occidental, no consiguió ganarlos.



Sinceramente, ***FFIX*** no es un juego que impacte mucho a primera vista, pero sí es un gran juego. Se nota el intento de perfeccionar y cambiar los fallos y críticas que tuvieron en los dos anteriores para hacer algo bueno.

A diferencia de las dos anteriores entregas, en ***FFIX*** se obtuvieron pocas críticas. Más que por el juego hubo críticas a **Square** sobre la limitación de información. A decir verdad era limitar demasiado, sacando la guía ***Ultimania*** (la mejor colección de guías) 2 años después de la venta del juego (no sirvió para nada).

Tanto en Occidente como en Japón el ***FFIX*** se considera como uno de los mejores ***FF*** junto con el ***V*** y ***VI***, aunque en general, especialmente en Occidente, el cambio gráfico de los personajes a *super deformeds* fue uno de los grandes motivos para que a los fans del ***FFVIII*** no les tirase demasiado comprarse el juego.

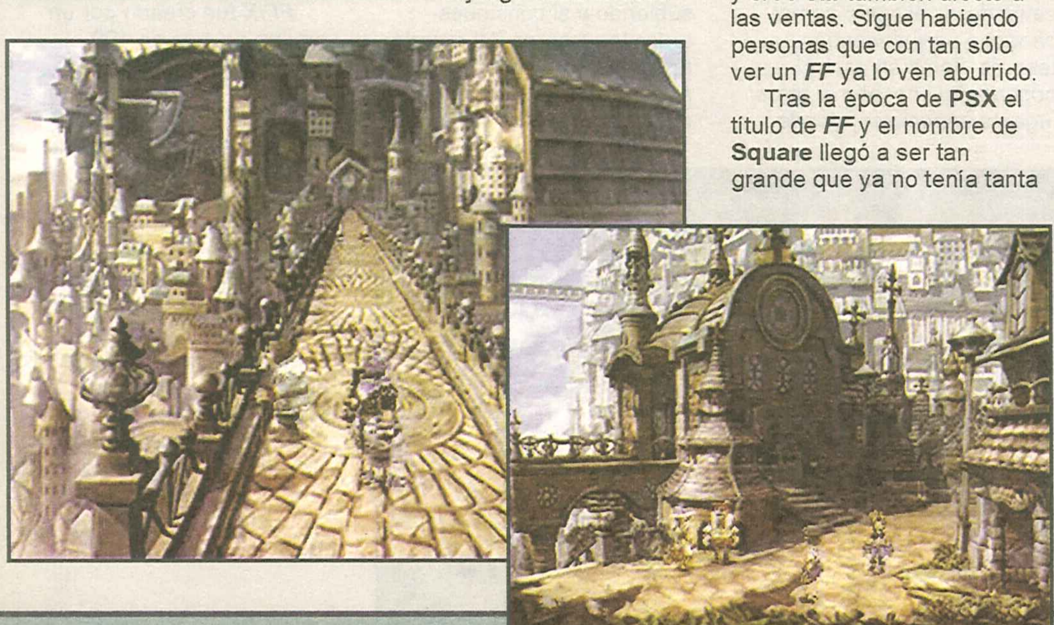
Por otro lado, la decepción que se llevaron algunos de los antiguos fans con el ***FFVII*** y el ***FFVIII*** también afectó a las ventas. Sigue habiendo personas que con tan sólo ver un ***FF*** ya lo ven aburrido.

Tras la época de **PSX** el título de ***FF*** y el nombre de **Square** llegó a ser tan grande que ya no tenía tanta libertad a la hora de hacer un juego. El hecho de ser **Square** y ***FF*** hace que la gente pida un producto muy bueno y al intentar hacer algo nuevo. Como suele pasar, se llevan críticas. Vender millones de copias se estaba convirtiendo en algo habitual, pero difícil.

En esta época la gente ya se esperaba el nuevo ***FF*** para la consola **PS2**. Poco después de anunciar **Sony** su **PS2**, **Square** anunció que seguiría sacando ***FF*** únicamente para esta consola. Más tarde se confirmó que **Square** ya estaba haciendo el nuevo ***FF***.

Se rumoreaba que no sólo se estaba realizando el ***FFX***. si no que ***FFXI*** y ***FFXII*** también estaban en proceso. Sobre este rumor **Square** respondió diciendo que era cierto. Estos tres ***FF*** se estaban realizando por tres equipos diferentes. Más tarde se anunció que el ***FFXI*** iba a ser un juego *Online* y que el ***FFX*** seguiría con la línea normal. El ***FFXII*** se quedó en incógnita por culpa del ***FFXI*** y por el coste de la producción de la película de ***FF***.

FFIX es un juego que mostró una gran calidad pero no tuvo el gran éxito de los dos anteriores. Para muchos de los aficionados de ***FF*** sigue siendo el recuerdo de una buena época en cuanto a la saga ***Final Fantasy***.



Square anunció a las compañeras de Yuna del juego *Final Fantasy X-2*, que tiene prevista su venta el 13 de Marzo (en Japón). La primera de ellas es *Rikku*, que al igual que en *FFX* será la compañera de *Yuna*. La otra compañera se llama *Pine*. Las dos son miembros de grupo de gaviotas dirigido por *Aniki*, el hermano de *Rikku*.

En el mundo de ***FFX-2*** han pasado dos años tras el final que vimos en *FFX*. Por un lado se disfruta de la paz que llegó, pero por otro lado se descubren algunas mentiras del templo *Ebon*, por lo que comenzó el movimiento para descubrir la verdadera historia del mundo. Ese movimiento consistía en encontrar las esferas que se esconden en el planeta y, basándose en las imágenes que se descubren en ellas, se irá averiguando lo que verdaderamente ocurrió en la historia.

A los que se dedican a buscar las esferas se les llaman *cazadores de esferas*. *Yuna* participa y entra en el grupo de *gaviotas* dirigido por *Aniki*. Ellos son los únicos cazadores que poseen una nave aérea y en ella pueden ir montados *Chocobos*.

Lo que más llama la atención es que desde el principio los protagonistas poseen la nave aérea que hasta ahora se conseguía casi al final del juego. Con esta nave llamada *Sellsius*, perteneciente a la raza *Albhed*, *Yuna* y sus compañeros volarán sobre el mismo mundo que en el ***FFX*** recorrieron.

El juego avanza al ir acabando las misiones que aparecen a la mitad del mismo. Estas misiones las podremos elegir en el orden que queramos y según a qué sitio y qué misión hayamos elegido variarán los eventos.

La historia, a diferencia de los últimos ***Final Fantasy***, no es lineal, si no que tiene una amplia libertad para explorar.

Según la página *web* oficial tanto el sistema de combate como el de crecimiento será diferente al visto ***en Final Fantasy X***.

Respecto a otros personajes del ***FFX*** sabemos que *Lulu*, *Wakka* y *Kimari* aparecen. *Lulu* y *Wakka* están casados y según cuentan *Lulu* está embarazada. *Meichen*, el viejo sabio



Pine es una guerrera con un mandoble y su apariencia recuerda en algo a Auron.



FINAL FANTASY X-2
ファイナルファンタジーX-2

FINAL FANTASY UNIVERS



que contaba la historia, también aparece como buen mentor. *Passe*, que trabajaba como guarda del invocador *Isaal*, aparece formando un grupo de niños cazadores de esferas. *Kimari* ahora es el jefe del clan. Los jóvenes de su clan todavía quieren venganza a la raza *Guado*, por lo que todavía tienen muchos problemas.

Otros cambios en el mundo es que ahora las máquinas se aceptan como algo normal. Inclusive en los templos de *Ebon* se pueden encontrar máquinas.

Los *chocobos* se usan como medio de transporte, pero ya apenas se utilizan puesto que existen transportes como los *Hobber*. Hay personas que se dedican a criar *chocobos* para volver a verlos por las calles.

Existen ciudades que fueron destruidas en el ***FFX***, pero esas ciudades ya fueron restauradas.

Actualmente ya no existe la amenaza de *Sin*, pero existen nuevos conflictos entre los habitantes y el templo de *Ebon*, que todavía pretende monopolizar las esferas. En este nuevo mundo están produciendose cambios. Unos cambios que indican el fín de algo. Cambios que sólo algunos son capaces de percibir.

El viaje, que comienza siendo algo personal, hace descubrir a *Yuna* que la paz que percibía pueda no ser como ella pensaba...



PERSONAJES

Rikku: Sigue igual de activa. Aparecer con un nuevo aspecto.

Paine: Tiene 18 años y es una guerrera de espada de una mano. El motivo por el que entró en el grupo de *gaviotas* se desconoce, pero parece que está relacionado con una etapa de su pasado. Este miembro de las *gaviotas* siempre da la nota por ser algo sarcástica, pero esto lo hace porque no se le da bien relacionarse con la gente y los demás miembros no se lo toman a mal.

Le Blanc: Se conoce como la compañía más grande del mundo. Principalmente actúan *Le Blanc* y sus subordinados *Unoh* y *Sanoh*. Cada vez que se encuentran con *Yuna* se meten con ella.

Grupo de gaviotas:



Shinra: Un genio de las máquinas que tiene mucho conocimiento sobre el mundo.
Dachi: Es amigo de *Aniki*. Hace dos años también volaba con él, aunque *Yuna* no le recordaba.
Master: El dueño del bar de la nave aérea. Es de la raza Hipelo y trabaja en la nave porque fue recogido por *Aniki*.

SISTEMA Y COMBATES



Dress Up: Es un nuevo sistema que te permite cambiar de *Job* (trabajo) en mitad de los combates. Para hacer *Dress Up* se necesita una esfera especial para realizar la transformación. Los *Dress* básicos de cada personaje son: **Yuna**=*Gunner*, **Rikku**=*Thief*, **Paine**=*Fighter*.
Gunner Dress: Te permite luchar a distancia. Tiene habilidades como el *Quick Trigger* (dispara varias veces) y *Gunplay* (se puede activar sin tiempo de espera).
Thief Dress: Se puede robar cualquier cosa. Tiene muy poco ataque y magia pero es el más rápido de todos los *Dress*. A la hora de luchar se puede atacar dos veces.
Fighter Dress: Para luchadores con espada. Destaca en ataque y defensa pero la magia y defensa mágica es muy baja. Puede utilizar técnicas de espada como *Armor Break*, que baja la defensa del enemigo.

Los combates serán al modo *ATB* (*Active Time Battle*) con la mezcla de *CTB* (*Count Time Battle*). Al igual que en el ***FFX*** al hacer cualquier acto se tardará un tiempo en ejecutar, pero existen algunas acciones que no tienen tiempo de espera. Así en los combates ocurrirá que a veces dos personajes efectúen la acción al mismo tiempo. En este caso los ataques se cuentan como *Chain* y aumentan el daño. Por ejemplo, un *Gunner* con la habilidad de *Quick Trigger* puede seguir disparando varias veces, lo que se considera como *chain*; *Thief* puede tener dos armas diferentes en la mano y atacar con las dos y también contará como *chain*.

MISSION SELECT



Al poder trasladarse libremente por los lugares tendremos también libertad a la hora de elegir las misiones que queramos realizar. Según las misiones que hayamos tomado aparecerán otras misiones, pero según el orden de misiones seleccionado hasta entonces tendremos posibilidades de cambiar otros sucesos del juego. También pueden aparecer misiones nuevas alternativas tras terminar algunas.





Después de la larga espera que hemos tenido que sufrir los aficionados a los *RPG* y fans de Square, apareció a principios de Diciembre la versión Internacional PAL de *Kingdom Hearts*. PERO pudimos comprobar otra vez que Square Europa PASA olímpicamente de la calidad con la que llegan los videojuegos a nuestro país.





Impresionante decepción nos hemos llevado de nuevo, ya que si no fuese por la incompetencia de los señores que lanzan al mercado un juego a *50Hrz*, con los famosos bordes negros, y una más que notoria pérdida de *frames* en los movimientos, tendríamos la mejor versión de esta y otras grandes entregas. Pero... si quitamos estos defectos, que no pertenecen al juego si no a la versión, nos queda un tesoro de los que dejan huella por mucho tiempo.

Sephirot

Como muchos de vosotros ya sabéis la versión que tenemos de ***Kingdom Hearts*** es la ***Final***, es decir, que viene complementada con cosas nuevas que la versión original japonesa no tiene. La novedad más impactante y gratificante es la de tener un enfrentamiento *1 vs 1* contra el enemigo más "cotizado" de los últimos 5 años, *Sephirot*. Una vez que hayas completado la copa *Hércules* en el *Coliseo* te aparecerá una nueva opción de enfrentamiento en interrogantes. Ahí será donde podrás batirte en un apoteósico combate con el rival de *Cloud* mientras escuchas la versión *arrange* del temazo "***One Winged Angel***".





Este es sin duda uno de los enfrentamiento más complicados a los que nos veremos sometidos, pero personalmente pienso que no es el de mayor dificultad, aunque por supuesto sí el más divertido.

Lo mejor que podéis hacer para derrotar a *Sephirot* es atacar saltando ya que al blandir su espada *Masamune* ocupa un gran radio y no deja que te acerques. Una vez le hayas quitado la primera barra y media de vitalidad empezará a hacerte el ataque "*Angel*", con el que te dejará el *PH* a 1 y el *PM* a 0, si tenéis cuidado con esta técnica tendréis bastantes posibilidades de victoria, aunque cuando le quede poca vida hará el ataque más bestia que posee, la conocida *Super Nova* del ***Final Fantasy VII***, donde diversos meteoritos girarán por toda la pantalla hasta que *Sephirot* los convoca en uno sólo que te lanzará. Tenéis un combate mío contra *Sephirot* en el *CD*.

Titan Hielo

Después de completar la copa *Hades* tendrás otra opción de combate (al igual que el *Platinium Match* de *Sephirot*) que aparecerá en interrogaciones. Este encuentro tiene de nombre *Gold Match* y

Artículo "*Kingdom Hearts*" por *Dark Schneider* (*Dash*

CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

Como he comentado anteriormente, estamos ante una joya de videojuego debido al conjunto de todas sus características. En cuanto a gráficos se refiere, aunque no sean los mejores de **PS2** como es lógico, sí poseen buenas texturas y suavidad en los movimientos (pero desgraciadamente no en el caso de la versión *PAL*, que pierde *frames* en todo tipo de acciones como golpear, moverse, pararse, etc). También es verdad que los pies y sobretodo los dedos en ciertos momentos están cuadradísimos y que de las sombras mejor ni hablar, porque están totalmente pixeladas. Pero a pesar de estos pequeños defectos los gráficos son de los mejores que hayamos podido ver en nuestra **PlayStation2**.

Por otro lado (aunque no menos importante) está el tema de la banda sonora y la ambientación. Estos son dos factores primordiales a la hora de que un juego quede en la mente de todos, y cuando escuchemos sus temas musicales se nos pondrán los pelos de punta, pues ***Kingdom Hearts*** es uno de esos juegos con los que a más de uno se le saltarán las lágrimas escuchando el tema cantado por *Utada Hikaru* llamado "*Hikari*".

Junto con su fantástica banda sonora, ***Kingdom Hearts*** posee una fabulosa ambientación en la que queda plasmada toda la magia **Disney** y toda la experiencia de **Square**, la cual ha desarrollado una bellísima historia que calará profundo en todos los fans de dicha compañía.

Pienso que la fusión de **Disney-Square** para hacer este juego ha sido muy positiva ya que aprovechando todo lo que han creado a lo largo de su historia han dado a luz una maravilla donde podemos ver a personajes épicos que nos recuerdan viejos momentos vividos y nos producen un satisfactorio sentimiento de nostalgia (*snif...*). Como imagináis, hablo de la reaparición de *Cloud*, *Sephirot*, *Aerith*, *Squall*, *Tidus*, ¿*Winnie the Pooh*? jejeje, etc..., aparte de crear nuevos personajes (*Sora*, *Kairi*, *Rikku*, *Ansem*) con un gran diseño y personalidad que a partir de ahora pasarán a esos preciosos recuerdos.







possiblemente sea el combate más pesado de todo el juego. Se trata del *Titan Hielo* de la película ***Hércules*** que, como es lógico, no parará de lanzarte cientos de trozos de hielo y de crear témpanos para intentar congelarte. Lo peor de este enemigo es que solamente puedes golpearle en la cabeza y debido a su gran tamaño únicamente tendrás la posibilidad de darle cuando le quites la primera barra de vitalidad.

Después de unos segundos aturdido se levantará y deberás derrotarle a magias de gravedad o devolviéndole sus puntas glaciales. En ciertos momentos tendrás aproximadamente un segundo para darle un par de golpes en la cabeza, por lo que esta batalla se hace la más pesada de todo el juego.

Para finalizar quisiera comentar la aparición de un video final si completas el juego con ciertos requisitos. Estos son: conseguir los 99 cachorros *dálmatas*, desbloquear todos los mundos (incluido el de *Winnie the Pooh*) y conseguir la copa *Hades* del *Coliseo Olimpo*. Sobre este vídeo no voy a comentar nada para no chafarlo (aunque también os lo hemos puesto en el CD), pero sí doy ánimos a todos los jugadores para que intenten conseguirlo, porque simplemente es increíble.



Bienvenidos un número más a la sección de la revista que más quebraderos de cabeza nos trae (en especial a mí) por el hecho de ver qué orden seguimos en el tutorial para que todo el mundo pueda ir practicando en sus creaciones. Sin entretenernos más empezamos con lo que toca este mes, algo que a veces pasa casi desapercibido pero que hoy en día es habitual: Estoy hablando de las poses pre-combate y las de victoria.

MUGEN

GUÍA DE USO 4
LAS POSES (+ 8 PERSONAJES)



Metidos ya en harina, y para ir quitando "materia" de enmedio, podemos este mes ir practicando en implementar a nuestros engendros (dícese de esos personajes a medio hacer con los que todos empezamos) las introducciones precombate y, para cuando ganen, las de victoria.

Si hemos cogido a *Kung Fu Man* de base para nuestra creación, podremos observar que sólo tiene una intro y una pose de victoria. Para solucionarlo, solo tendremos que adaptar o modificar sus comandos. No importa si os perdéis, a base de equivocaros será como aprendáis.
Esto es lo que deberemos aplicar:

```
[Statedef 180]
type = S
velset = 0

[State 180, 1]
type = ChangeState
trigger1 = command = "holda"
value = 181
[State 180, 2]
type = ChangeState
trigger1 = command = "holdb"
value 182

[State 180, 3]
type =VarRandom
trigger1 = Time = 0
v = 1
range = 0,2 (variable de 0 a 2)

[State 180, 4]
type = ChangeState
trigger1 = time = 1
value = 180 + var(1)
```

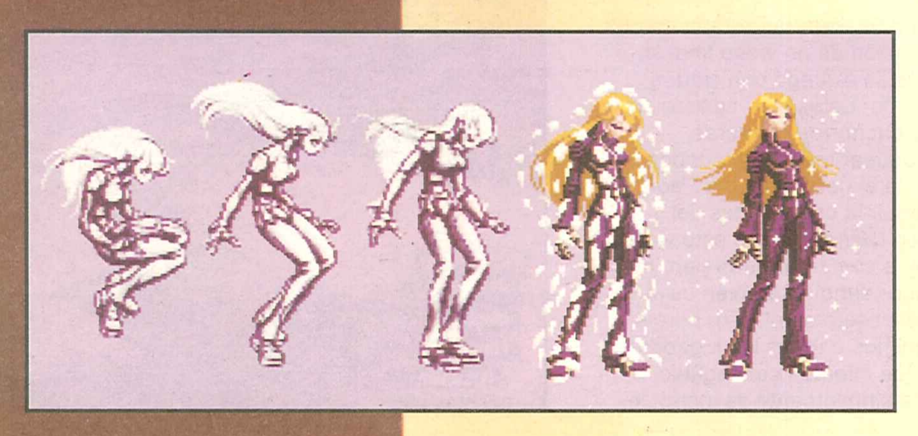
Fijaos que en el segundo y tercer caso se le indica que según tengamos pulsado A o B, haga una pose diferente. Así podríamos hacer que fuera A, B, C, X, Y o Z, que es el máximo de botones habilitados. Con entender un poco de inglés no os será difícil reconocer algunos comandos, como este "hold" (mantener).

Ahora, rebuscando por el archivo *.cmd* de nuestro personaje, debería aparecernos una sección llamada **HOLD** donde se indican ahí qué botones vamos a dejar habilitados para las funciones antes descritas.

Por ejemplo, vamos a poner las que deberíais poner en el caso que hicierais lo del ejemplo:

```
;HOLD BUTTONS
[Command]
name = "holda"
command = /a
time = 1

[Command]
```



name = "holdb"
command= /b
time = 1



Para que vayáis entendiendo el tema, os pondré un ejemplo de lo que significa cada parte del documento que podréis ir viendo mientras hacéis vuestros personajes:

[State 180, 3]
type =VarRandom (es un tipo variable)
trigger1 = Time = 0 (esto significa que se va a realizar siempre)
v = 1 (el valor de la variable)
range = 0,2 (variable de 0 a 2, y con un máximo de hasta 0,6)

[State 180, 4]
type = ChangeState (cambia el estado, puesto que es diferente)
trigger1 = time = 1 (cuando el tiempo sea 1)
value = 180 + var(1) (el valor que cambiemos será el de la variable)

[State 181]
type = S (estado estándar)
ctrl = 0 (no tenemos control sobre ello)
anim = 181 (animación del *.air*)
velset = 0,0 (velocidad normal)

[State 182, 0]
type = assertspecial (es un comando que hace cosas especiales en el programa)
trigger1 = time = [0,280] (tiempo desde 0 a 280)
flag = roundnotover (el *round* no ha acabado todavía)

Este comando, el *assertspecial*, es un comando que nos permite implementar, según combinaciones, s, que no pase nada mientras nuestro personaje hace la pose de victoria, que caiga a cámara lenta al suelo, que la pantalla se ponga en negro, que dé un destello, etc...
Ahora vamos a ver cómo sería una intro precombate, pero rápidamente veréis que es casi igual, solo que cambiando unos pocos parámetros:

[Statedef 191]
type = S (estado estándar)
ctrl = 0 (no tenemos control sobre ello)
anim = 191 (animación en el archivo *.air*)
velset = 0,0 (velocidad normal)

[State 192, begin]
type = AssertSpecial
trigger1 = time = [0,200] (indica que va desde 0 a 200)
flag = intro (indica que es la introducción)

Como podréis ver, esto es muy similar a lo dicho antes, solo que cambiando el flag = roundnotover por flag = intro y los lógicos statedefs, pero en teoría es casi igual.

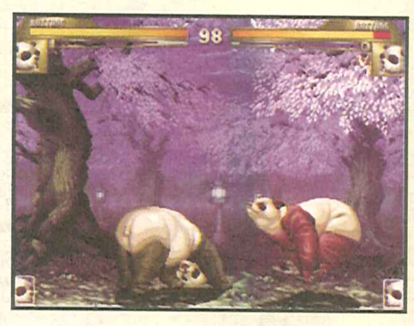
[State 191,4] ; Change to stand state
type = ChangeState
trigger1 = AnimTIme = 0 (cuando la animación termine)
value = 0

Hasta aquí el tema de este mes, que ya es bastante para ir practicando (a todo esto sumadle el que tenéis que implementarle los *sprites*, claro).

Omega Clarens
rugal@megamultimedia.com









SYOUS



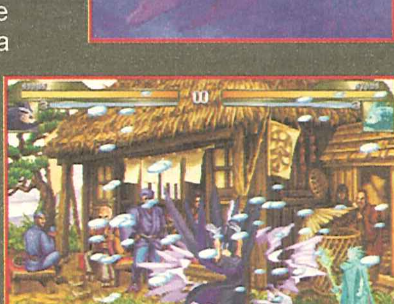




A los que tengan buena memoria ya les sonará este personaje, pero es que esta vez nos encontramos con una reedición del mismo que merece la pena mencionar, y es que su autor decidió rehacerlo desde cero y así ha conseguido que tengamos una jugabilidad como con el original.

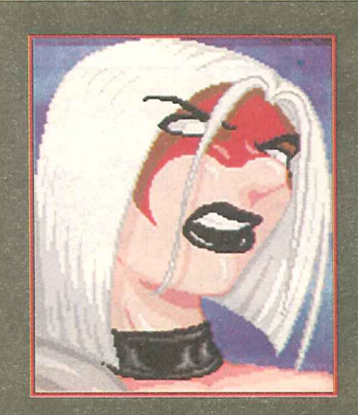


Syous hace gala de todos los poderes de su juego original y, como gran novedad, posee la ruleta de selección de magias, que va desde la *tormenta de hielo* hasta el ataque de los *meteoritos*.



Un gran personaje que debido a su tamaño puede engañar, pero que no defraudará a nadie, y menos a quienes buscan personajes para ***MUGEN*** que no sean de juegos de lucha. **Autor:** Juan Carlos / **Nota:** 8.



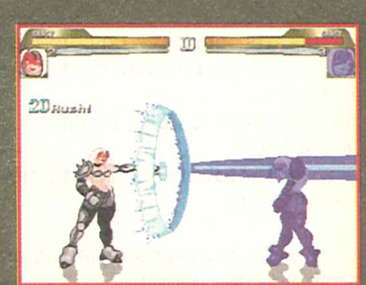


Personaje excelentemente bien editado en estilo **CAPCOM** a partir de *Psylocke* y *Rogue* y otros tantos, nos encontramos con esta chica de extraño aspecto que fijo es de algún otro juego que se me escapa ahora mismo. Cuenta con ataques tales como un rodillazo al mas puro estilo *Joe Higashi* y un *super* que con un solo dedo tira una especie de *Kame Hame Ha* que quita el hipo.

Un personaje muy bien hecho con muchas paletas y efectos, pero con una voz un poco ronca y un *portrait* no muy agraciado (dibujado a mano por el autor, sin duda). *Gracy* es un personaje que no desentonaría para nada en un juego de temática **CAPCOM**, ya que además de estar bien equilibrada, está bien editada. Un buen trabajo siempre digno de mencionar, como todos los editados.

Autor: E-R

Nota: 7.

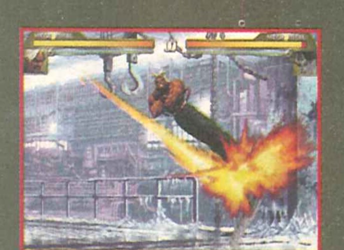








Muy de vez en cuando salen para ***MUGEN*** personajes abusivos, bestias y destructivos como ellos solos. Bien, pues esta versión de *Rugal* para ***MUGEN*** es eso y más. Creador originalmente por *Tin* (recordaréis aquel *Rugal Mix* ya mencionado hace tiempo), fue re-convertido por otro creador mejicano al que personalmente ayudé haciendo todas las paletas y alguna que otra edición de *sprites* (principalmente los portraits y los efectos de rayos y demás). *Mech Rugal* nace como si fuera una réplica mecánica del desaparecido contrabandista, incluyendo todos sus ataques hasta la fecha (exceptuando los nuevos que tiene en ***KOF'2002***) más otra tanda de nuevos, como una patada en picado que incendia al rival o un *Gigatech Pressure* triple; todo en uno, sin tener que pulsar un botón para cada versión. Personaje bien reconvertido e inmensamente fuerte e inteligente, es una auténtica pesadilla si nos lo encontramos en el modo *arcade* manejado por el ordenador.







Advierto que consume mucha *ram*, por lo que si vuestro ordenador no es muy potente, puede que os salte el programa. Sin duda recomendado.

Autor: @ndroide

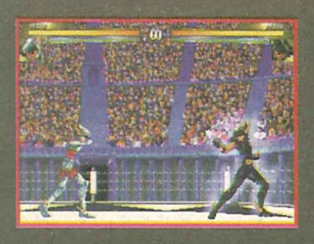
Nota: 8.

SEIYA



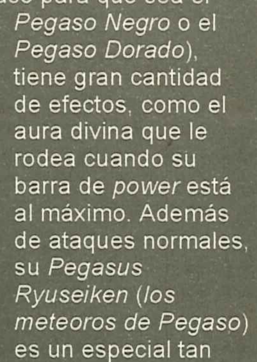
¿Quién no conoce al caballero de *Atenea* que más palos se lleva por saga? *Seiya* está creado desde cero para ***MUGEN*** a golpe de lápiz. Es decir, dibujado, escaneado y luego pixelado y coloreado, lo que le convierte en uno de los personajes con más trabajo jamás creado. Por si fuera poco, si lo cogemos en el modo *arcade*, nos encontramos con que además tiene *intro*. Simplemente increíble.





Además de poseer gran cantidad de paletas (incluso para que sea el *Pegaso Negro* o el *Pegaso Dorado*), tiene gran cantidad de efectos, como el aura divina que le rodea cuando su barra de *power* está al máximo. Además de ataques normales, su *Pegasus Ryuseiken* (*los meteoros de Pegaso*) es un especial tan vistoso como demoledor, ya que no parece que vaya a acabar de dar puñetazos en la vida, y cada vez a más velocidad.





Un personaje que a mí personalmente me ha gustado mucho (sin influir el hecho de que sea un fanático de la obra) y que sin duda recomiendo.

Autor: Mim

Nota: 7.

KEI

De vez en cuando nos encontramos con personajes editados muy bien hechos, y este es el caso. *Kei* está creada a partir de *Athena, Vanessa* y *Another K'* (además de efectos y *sprites* de otros personajes no muy difíciles de reconocer). Posee ataques eléctricos muy rápidos, siendo perfecta para algún ***MUGEN*** con gráficos a lo **SNK**, ya que no desentona para nada. La única pega que quizas tiene es que cuenta con pocos ataques, basándose principalmente en una patada voladora que utiliza demasiado a menudo y alguna que otra cosilla más, aunque sus *supers* están bien. Un buen personaje editado, cabiendo destacar siempre el trabajo que esto conlleva, siendo más costoso que ripear directamente los gráficos sin retocar. Como curiosidad, el autor contaba que nació como personaje en un juego de Rol, y que además otro colega suyo decía que se parecía mucho a la chica del manga ***Gantz***; curioso, ¿eh? Además me he tomado la libertad de incluirle una paleta secreta si la seleccionáis con *start + A*, y ya me diréis de quién os suena...

Autor: Liquid Snake.

Nota: 7'5.







GOD YURI



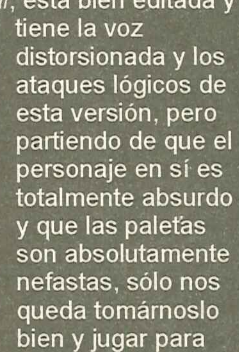


Bajo este estrambótico nombre encontramos un personaje que me llamó mucho la atención por diversos motivos: es una *Yuri Sakazaki* con movimientos de *God Rugal*, está bien editada y tiene la voz distorsionada y los ataques lógicos de esta versión, pero partiendo de que el personaje en sí es totalmente absurdo y que las paletas son absolutamente nefastas, sólo nos queda tomárnoslo bien y jugar para probarla. En ningún momento digo que el personaje sea malo, sólo que si *Yuri* trincha a su hermano como un pollo no es lógico que pase a estar en estado *God* [sangre *orochi* (*Rugal*) + *dark hadou* (*Gouki*)] como ya pasaba con estos dos mencionados ahora en ***CAPCOM vs SNK 2***. No hay mucho más que decir, salvo que su IA deja un poco que desear, pero en sí está bien hecho el personaje con sus *reppukens, kaiser waves* y demás *supers*. Personaje curioso pero con una apariencia un tanto cutrecilla (que no mala). Probadla y comprobadlo por vosotr@s mism@s.

Autor: Arukari.

Nota: 6'5.







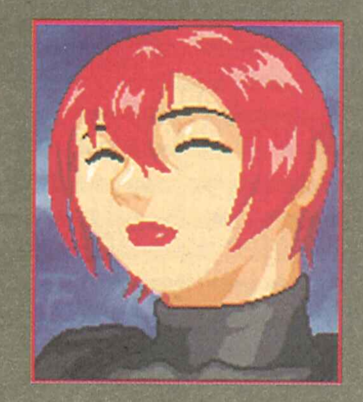


REGINA

¿Os suena el juego ***Dino Crisis***? Pues bien, aquí tenéis a la prota en *2D* *dispuesta a* disparar y lanzar granadas a cualquiera que se cruce en vuestro camino. Editada a partir de *Cammy, Juli* y *Juni* del ***SF Zero 3*** (mucho no hay que cambiar ya que de por sí estas tres sólo se diferencian por la cabeza), podremos disparar con una ametralladora, una pistola o tirar granadas a diferentes alturas, sin contar con el *super*, en el que obsequiaremos al rival con un disparo de bazooka. Personaje bien editado y de efectos conseguidos, es otra gran opción a la hora de apalear a otros personajes (y si son de aspecto *capcomiano,* mejor aún). Muy recomendada, más aún para quien le gustó el juego original donde salía la chica.

Autor: E-R.

Nota: 7.









BAITANG



Y ya para acabar por este mes nos topamos con un personaje para sacar de quicio al contrario. El oso panda que podíamos seleccionar de *striker* en el ***KOF 2000*** está ahora disponible como personaje independiente. Editado desde los pocos *sprites* que tenía el original, cuenta con varios ataques, *supers*, y hasta un *striker*, que no es otro que otro oso panda. Original, ¿no? Una recomendación es que no juguéis con 4 osos a la vez porque os puede dar un ataque de histeria ante tanto rebote, culetazo y tontería por parte del osito. Gracioso, pero no es de los mejores personajes que se hayan hecho, ni tampoco esperéis cargaros muchos *Evilkens* con él, ya que la IA que tiene no es muy maravillosa que se diga. Quedáis avisados.

Autor: Mister S.

Nota: 6.







CORREO MUGEN

Bienvenid@s a ésta nueva sección creada especialmente para aquell@s que tengan dudas y cuestiones acerca del mundo *Mugen*. Así que ya sabéis, si queréis conocer algo (no preguntéis cosas de la programación en sí pues para eso está el tutorial de cada número) agarrad papel y lápiz o enchufad *Internet* y despachaos a gusto enviandome todo tipo de preguntas, peticiones o sugerencias, que aquí estoy yo para lo que se os ocurra.

Gonzalo Álvarez nos pregunta si en ***Mugen*** es posible hacer una pantalla de presentación antes de cada combate enseñándonos el escenario antes de aparecer los personajes en pantalla (al estilo ***Garou ~ Mark of the Wolves***).
La respuesta es que sí, pero habría que programar como un loco, y sería como hacer una intro pre-combate al escenario, al igual que algunos escenarios empiezan en oscuridad y se aclaran al iniciar el *round*, pero sería como poner una imagen en frente con movimiento. ¿La pega? Todavía nadie ha creado algo así y cada escenario, si a todo esto le sumamos la música, ocuparía muchísimo espacio (cuando un escenario no suele ocupar muchos *k*) y los que tengan ordenador con poca *ram* podrían tener problemas de carga.

Algo semejante se podría hacer con las puntuaciones tras cada combate que también nos pregunta. El tema del sistema de juego a lo "***Art of Fighting***", en el que cada uno cuando hacía la burla bajaba al otro el especial, es relativamente sencillo de hacer, solo que tendría efecto solo en un juego completo en el que todos los personajes tuvieran la misma cualidad, puesto que a lo mejor un personaje que haga esto puede que no tenga efecto sobre otro de un creador diferente.

Daniel B. (desde Bilbao) nos escribe una carta bastante larga cargada de ocurrencias, sugerencias y preguntas, de la cual trataré de comentar las más importantes.
La principal razón por la que ponemos pocos personajes es porque personajes "raros" salen muy de vez en cuando, por lo que si pusiéramos muchos, podría darse el caso de que para números venideros nos quedáramos sin personajes. Respecto a si puedes juntar a todos los personajes que hemos dado en un solo juego, está claro que sí, y si a estas alturas aún no sabes como hacerlo, me da a pensar que no has seguido muy bien nuestra publicación; y si, prácticamente cualquier personaje de un juego 2D existente y emulable está creado para Mugen, no te quepa la mejor duda. En el tema de que por qué no hay instrucciones de manejo de los personajes es muy sencillo, porque podría acabar la revista tamaño listín telefónico.
El plan es que cada uno investigue por su cuenta y vea de qué es capaz. De todas formas hay un truco consistente en abrir con un editor de textos el archivo *.cmd* de los personajes, y ahí veremos los comandos de los mismos, y por ejemplo si vemos lo siguiente "*D, DF, F + A*", significará que el comando para ejecutar ese ataque es un cuarto de vuela desde abajo hasta adelante más el botón A (*down, down/forward, forward + A*).



Sobre lo de incluir personajes normales junto con los raros, se barajará la idea, que no es mala del todo.

Y por este mes nada más. Espero vuestras dudas y ocurrencias para el próximo número!! ¡No me falléis!

Correo Mugen por Clarens (*rugal@megamultimedia.com*). Enviad vuestros mensajes por e-mail a su dirección si queréis ver contestadas las dudas que tengáis con la mayor rapidez posible.

FROGGIE

¡¡¡PESCA AMIGOS CON TU MÓVIL!!!

RELACIONES

¿HARTO/A DE QUE SE FIJEN SÓLO EN EL FÍSICO? ¡¡¡AQUÍ ENAMORARÁS POR LO QUE ERES!!!

envía **LIGAR3** al **7494**

O LLAMA AL 906 51 02 28

TELECOÑAS

ESPECIAL SAN VALENTÍN

¿TE LA HAN JUGADO Y QUIERES DEVOLVERLA? ¿QUIERES GASTAR UNA BROMA A UN AMIGO?

ENTRA Y ESCUCHA NUESTRAS DIVERTIDAS Y ORIGINALES BROMAS

906 51 02 50

TRIVIAL

¡¡¡DEMUESTRA QUE ERES EL MÁS LISTO Y GANA PREMIOS INCREIBLES!!!

envía **TRIVIAL1** al **7494**

XBOX, DVD, MINICADENAS, REPRODUCTORES DE MP3, DINERO, ...

CONOCE LAS MEJORES CHICAS DE LA CIUDAD

ELLAS TE ESTÁN ESPERANDO...

envía **CHAT3** al **7494**

SEGURO QUE NO TE ARREPENTIRÁS

LOGOS Y TONOS

¡¡¡Aquí encontrarás lo último en logos y melodías para tu móvil!! Envía **LT10** seguido de espacio, el código del tono o logo que quieras, otro espacio y la marca del teléfono que tengas al **7494**. Ej: LT10 62067 MOTOROLA. O LLAMA AL 906 29 13 64.



TOP 10

62067 Chihuahua - Cocacola
54259 LLoraré las penas - David Bisbal
59468 Whithout Me - Eminem
54210 Fiesta pagana - Mago de Oz
54257 Cuando tu vas - Chenoa
60269 All the things she said - Tatu
51027 Missión Impossible - Cine
51005 El Exorcista - Cine
51058 Cara al sol - Himno
68014 Hala Madrid - Himno

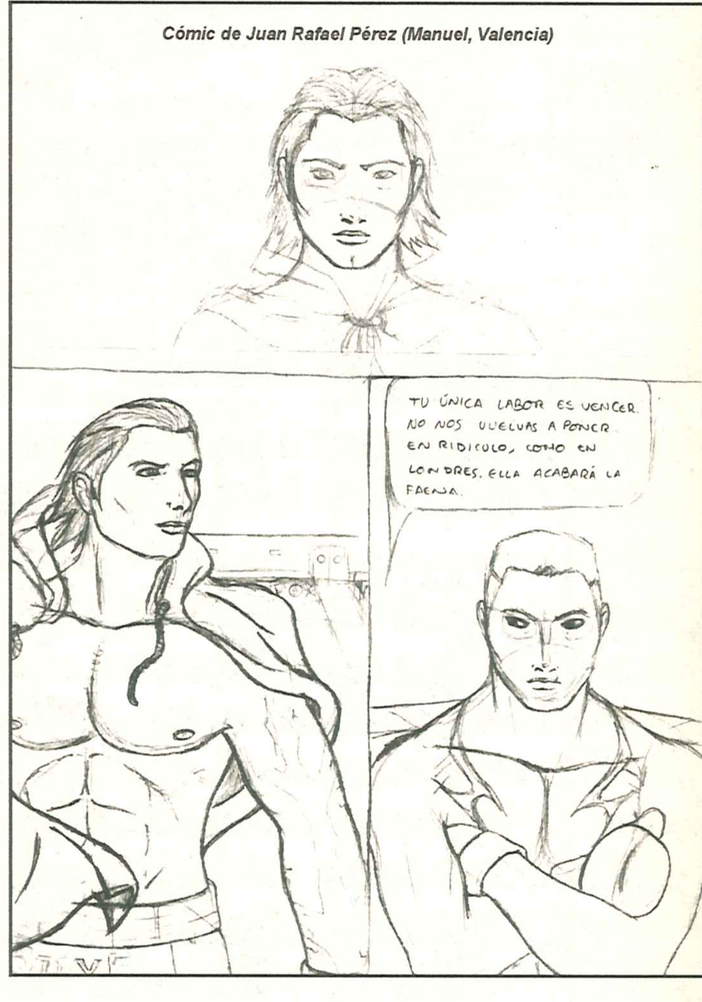
55024 Himno de la Legión - Himno
62027 Fraggle rock - Tv
60278 Desenchatee - Kate Ryan
54217 Asereje - Las Ketchup
68002 Cant del Barça - Himn
55011 Himno de España - Himno
54231 A Dios le pido - Juanes
62023 Simpsons - Tv
54233 Perdono - Tizziano Ferro
54222 Ave Maria - David Bisbal
54247 Sin miedo a nada - A. Ubago
53221 Infected - Barthez
51000 Star Wars Darth Vader - Cine
51003 El bueno el feo y el malo - Cine
68030 Centenario R. Madrid - Himno
51021 La pantera rosa - Cine
72113 Lethal Industry - Dj. Tiesto
62065 Mtv - Anuncio
54213 Que la detengan - David Civera
56000 La abeja maya - Infantil
54219 Baila Morena - Zucchero
62039 Rasca y Pica - Tv
51016 James Bond - Cine
53238 Space Melodie - Luna Park
51075 Gladiator - Cine
62000 Benny Hill - Tv
68001 Atlético de Madrid - Himno
54256 Que el ritmo no pare - P. Manterola
54206 Torero - Chayanne
59045 Tubular Bells - Mike Oldfield
51036 Titanic - Cine
51008 El Padrino - Cine
60042 Sultans of Swing - Dire Straits
53237 Universe - Chasis
57005 Tarzán - Grito
62029 Verano Azul - Tv
60231 By the way - R H Chili Peppers
53009 Freestyler - Boomfunk Mc
54268 Baila Casanova-Paulina Rubio
62007 El Equipo A - Tv
53220 Moi... Lolita - Alizee
62043 South Park - Tv
54262 Soy yo - Marta Sánchez
54203 Suerte - Shakira
60012 Sweet Child of mine-G.nRoses
60015 Enter Sandman - Metálica
62073 Shin Chan - Tv
68004 Himno del Ath. Bilbao - Himno
53199 On the move - Barthez
51058 Summer Loving - Grease
60118 In the end - Linking Park
51087 Terminator - Cine
56001 El Show de Barrio Sésamo - Tv
51033 Star Wars - Cine
54209 Corazón Latino - David Bisbal
53205 Samba Adagio - Safri Duo
62014 Inspector Gadget - Tv
60013 Number of the Beast - I. Maden
51013 Indiana Jones - Cine
68015 Real Sociedad - Himno
61012 Breathe - Prodigy
60024 The final countdown - Europe
55022 Els segadors - Himno
59143 Every Breath You Take - Police
53014 Ecuador - Disco
53060 Café del mar - Energy 52
54014 Cacho a cacho - Estopa
51004 Carros de Fuego - Cine
53257 Never Again - Milk Inc
50009 La Internacional - Tradicional
60017 Otherside - Red Hot Chili Peppers
59027 Walk of life - Dire Straits
53292 Ganbareh - Sash
50101 Addams family - Cine
53222 L'Amour Toujours - G. Dagostino
51127 La vida es bella - Cine
51002 Axel f - Cine
53012 Children - Disco
58000 Feliz Navidad - Boney M.
59005 Take on me - Aha
62032 Coca Cola - Tv
60014 Breakingt the law - Judas Priest
66018 New York New York - F. Sinatra
54218 Bicho malo - Capitán Canalla
51111 Pulp Fiction - Cine
61005 Oxygen - Jean Michelle Jarre
65021 Paquito el Chocolatero - Yeye
51125 Come what may -Moulin Rouge
54258 Dame más - Fórmula Abierta
53225 Out of Grace - Anglia
54026 La Copa de la Vida -Ricky Martin
72003 Dark Pharao - Barthezz
58006 Jingle Bells - Navidad
56008 Bajo del Mar - Sirenita
54216 Tu piel - Manu Tenorio
53252 Insomnia - Faithless
54270 El Aire que me das - D. Bustamante
58014 Last Christmas - wham
59316 Cant get you out... - Kylie Minogue
54266 La chica de Ayer - Enrique Iglesias
72005 Power Brena - Barthezz
54227 Tre Parole - Valeria Rossi
62062 Betty la Fea - Tv
62005 Coche fantástico 2 - Tv
68003 Himno del Betis - Himno
58002 Fum fum fum - Navidad
54214 El alma al aire - D. Bisbal
58005 Jingle bells rock - Navidad
54215 Primavera Clara - Nuria Fergó
59541 Yerterday - The Beatles
62015 Los Picapiedra - Tv
71015 Zankoku na tenshi no T... -Evangelion
54290 2 hombres y un destino-D. Bustamante
54275 Me muero por conocerte -A. Ubago
58003 Noche de Paz - Navidad
72004 Lap 4 More - Barthez
64045 Lemmings - VideoJuego
51043 El libro de la selva - Cine
62009 Expediente X - Tv
53308 Heaven - DJ Sammy &Janou FT Do
68016 Himno del Sevilla fc - Himnosfut
62017 Mazinguer Z - Tv
60078 Moonlight Shadow - Mike Oldfield
61025 Tour de France - Kraftwek
55059 Asturias Patria querida - Himno
51104 You can leave your hat on - Joe Cocker
58001 El Pequeño Tamborilero - Navidad
51063 Pretty Woman - Cine
63000 Cumpleaños Feliz - Tradicional
51092 Harry Potter Theme - Cine
68007 Málaga - Himno de futbol
51010 Forest Gump - Cine
54276 Ni más ni menos - Los Chichos
54229 Atrévete - Chenoa
62050 Los Munsters - Tv
60213 The Trooper - Iron Maiden
51088 20th Century Fox - Cine
66059 Killing me softy - Roberta Flack
54291 Digale - David Bisbal

*Precio del mensaje: 0,9 €/men. *Precio de la llamada a 906: 0,72 - 0,78 €/min. *Los datos obtenidos al solicitar el servicio pasarán a nuestra base de datos.* Para darse de baja de la base de datos llamar al telefono llamar 902013633

FRIKILANDIA

EL PUNTO DE REUNIÓN DE LOS OTAKUS Y FRIKIS

Tras verme incapacitado hace un par de meses de poder hacer la sección de correo por culpa del reducido espacio con el que contamos (recordad el mega-dossier de *GG*), retomaré las cartas que pueda para dar respuesta a las cuestiones que os llevan a escribirnos (además de que, imagino, tendréis ganas de ver publicados estos dibujos que me hacéis llegar ~*Arigatou*...^_^~). Veamos...

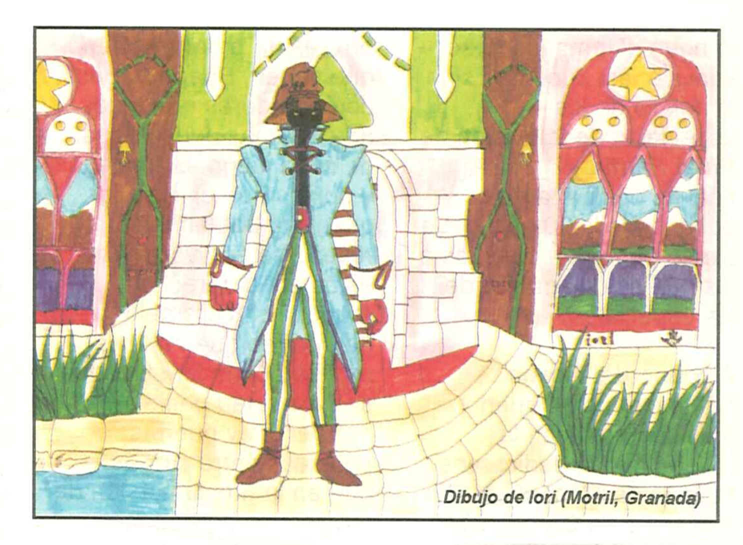


Cómic de Juan Rafael Pérez (Manuel, Valencia)

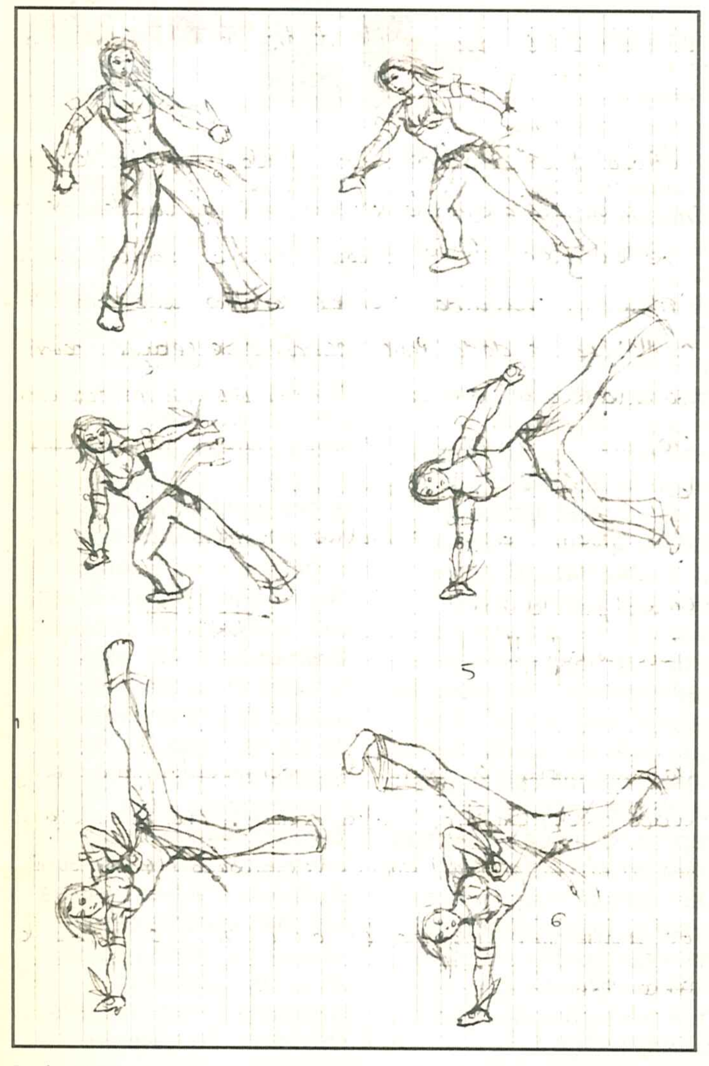
Juan Rafael Pérez (de Manuel, Valencia) es un fan de ***Tekken*** y el ***Mugen*** dispuesto a currarse él solito un Mugen con sus personajes y escenarios. Con ello, como él mismo dice, deja ver lo *friki* que llega a ser (sí, llevas toda la razón, nosotros los *frikis* siempre nos emocionamos haciendo todas estas "chalauras"). Si te digo la verdad, creo que antes de embarcarte a hacer esos 12 personajes que dices de ***Tekken***, te recomiendo que te centren en sólo 1, porque quizá tu idea de realizar personajes esté un poco lejos de lo chungo que realmente resulta pegarse el pasón de crear caracteres desde la nada. Cuando hayas preparado todos los *frames*, les hagas andar, saltar y dar los golpes correctamente... entonces planteate eso de hacer el cacho juego que tienes pensado. Por mucho que dejes los ataques menos útiles de lado, siguen siendo cientos de *frames* los que te tienes que currar y repasar para que el personaje no pete de *bugs* por todos lados. Con esto no pretendo ni mucho menos desanimarte si no todo lo contrario. Lo que no te recomiendo es que te pongas con varios personajes a la vez, ya que acabarías quemado seguramente y dejarías el proyecto de lado. Haz uno, su escenario, y luego otro. Y bueno... digamos que eso de ponerle 2 trajes a cada personaje... no me lo creo. Mientras no se haga un Mugen 3D eso supone doble trabajo, dibujar cada *frame* 2 veces. ¿Estás seguro de querer gastar 2 veces el tiempo en un personaje en lugar de hacer 2 distintos? Por cierto, ya sabes que cuando tengas algo listo nos lo puedes enviar para meterlo en el *CD* como personaje novedad ^_~. No está mal tu dibujo, aunque dices que hiciste un par de páginas del cómic. ¿Esta es una de ellas? Espero que el proyecto *Mugen* te dure más que el cómic de ***Tekken***...
Te miraré lo de la *web* oficial de *Shinkirou*, aunque nunca he dado con ella (hace bastante que la busqué, puede que finalmente haya


Dibujo de Iori (Motril, Granada)

realizado una). A todos nos encanta su estilo, aunque podía dejar de quitarle años a personajes como *Geese Howard* o *Takuma*, que cada vez parecen más jóvenes... Sobre dejar que los lectores hagan dibujos para las cubiertas de la revista... es algo que nos han pedido ya otras veces (en el caso de ***Anitype*** sobretodo), pero tenemos una política de cubiertas muy rígida y no queremos usar nada que no pertenezca al mercado nipón. Eso sí, siempre que lo desees nos mandas dibujos y te los ponemos aquí, pero las portadas son muy importantes y cada mes nos pasamos mucho tiempo dandole vueltas a lo que poner en ellas (podemos jugarnos las ventas poniendo una imagen que no llame la atención del público). Pero esto es algo que va unido a la política de venta, no tiene nada que ver con que tus dibujos sean mejores o peores que los de nadie.


Dibujo de Iori (Motril, Granada)

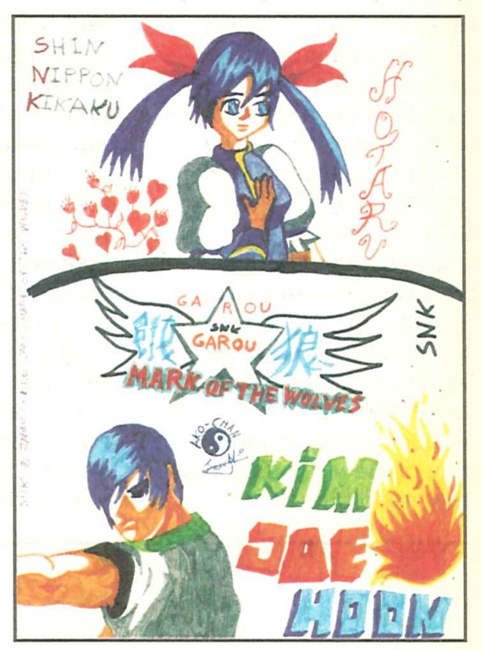
Y bueno, lo de que en este número metamos personajes "buenos" que no sean ni "lanza-bolas" ni "bastardos"... es un poco cruel para la gente que los realiza, e injusto para los fans de los "lanzabolas". Quitando eso, la gente va siempre a los personajes que más éxito tienen, y los *ryus*, *kyos* y demás protas (que sí, que ya echan pestes) no dejan de salir. ¿En el número anterior encontrarías algo de tu agrado con los *chars* del ***Guilty Gear***? Si no fuese así, entonces quizá esperes demasiado, no se. Sobre dónde conseguir el *lyric* de la canción de *Gackt* "*Vanilla*",aquí tienes: *http://www.animelyrics.com/jpop/gackt/* Ahí tienes esa y otras. Ya para finalizar con tu carta, decirte que no, que el falso "*fake*" de ***Gametype#9*** no era la noticia sobre la deslegalización de los juegos en Grecia (ya se que sonaba a coña, pero



Patrón del movimiento de Christie "Pico de Papagayo" por Juan R. Pérez (Manuel, Valencia)

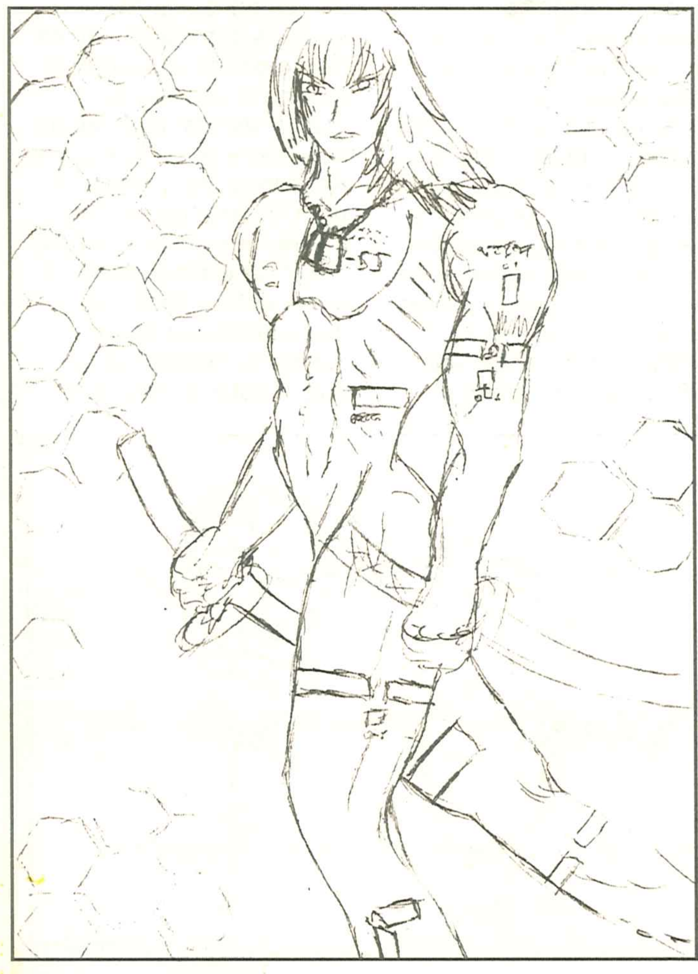

Dibujo de Gonzalo Álvarez (Madrid)

Dibujo de Sergio Guerrero (Castellón)



aunque el tema luego se suavizó, así sucedió), sino la noticia de los 4 especiales de televisión de ***Final Fantasy*** *^_^U*. Al final no dije nada en el editorial de la 10, jejeje. Lo siento por todos aquellos a los que os colamos lo de los especiales, jejejeje...

Alfonso del Horno (Valencia) no se quedó muy contento con la reseña que le dedicamos hace unos números al ***Bio Hazard*** **1** de **GameCube**, pues en dicho artículo se resaltaban de una forma muy negativa los no-pocos errores de programación que tienen. Bueno *Alfonso*, comprenderás que todos no podemos pensar igual de cada juego. Si lo juegas y opinas que el redactor que llevó adelante la reseña se equivocaba, estás en tu derecho (aunque sinceramente, es de pitorreo que en la saga, por muy característico que sea, se sigan poniendo escaleritas y puertas patéticas entre cargas, y que en la nueva versión de **GCube** haya pequeños parones entre cada cambio de ángulo). Igual con el nuevo artículo que incluiremos en el *dossier* de este número te quedas más convencido (o quizá no, que estoy escribiendo el correo antes de maquetar el *dossier* e igual lo dejan peor). De todos modos piensa que en todo momento se trata de opiniones de jugadores como tú mismo, así que toma tu opinión como la última palabra si así lo deseas. También me comentabas que en dicho número de ***Gtype*** hablábamos del ***Onimusha2*** (con artículo del mismo redactor, *Solid Snake*) y del ***Dinasty Warrior 3*** (realizado por *Spidey*), y que ambos no quedaban tan mal como el ***Bio Hazard*** de **GCube**. En el caso del primero tenemos la cosa de que el juego es de **PS2**, y eso ya le da un nivel gráfico inferior a lo que veremos en el ***Bio Hazard***, no es algo que haya que sea difícil de ver, así que no creo que haya que decir en cada reseña "*este juego es inferior a tal o cual*". Hay que tener en cuenta ciertas cosas, como la plataforma en la que aparece y la repercusión que los demás medios informativos le dan, siendo más o menos justa de lo que deberían (hay demasiado vendido). A veces quema tanto ver que ponen por las nubes ciertos títulos... especialmente cuando te haces con el juego para disfrutar de eso que dicen que es tan bueno y te llevas un chasco de narices. Eso fue algo que le pasaría a mucha gente con el ***Bio Hazard*** de **GCube**, porque es un juego cuya realización técnica en los personajes es la leche, pero que queda jugablemente muy por detrás de ***Bio Hazard 3*** (por ejemplo) y con el que no vas a pasartelo tan bien como con el ya citado ***Onimusha 2*** (ojo, esto también es cuestión de gustos, hay quienes eso de los samurais les resbala y prefieren clavar puñales a los *zombies* en la cabeza), siendo el nuevo *remake* de ***Bio Hazard*** un título que muchas revistas (las más importantes en ventas, de hecho) ponen en lo más alto de la jugabilidad y las entregas ***Resident***. Tú siempre



Dibujo de Iori (Motril, Granada)

Dibujo de Sergio Guerrero (Castellón)



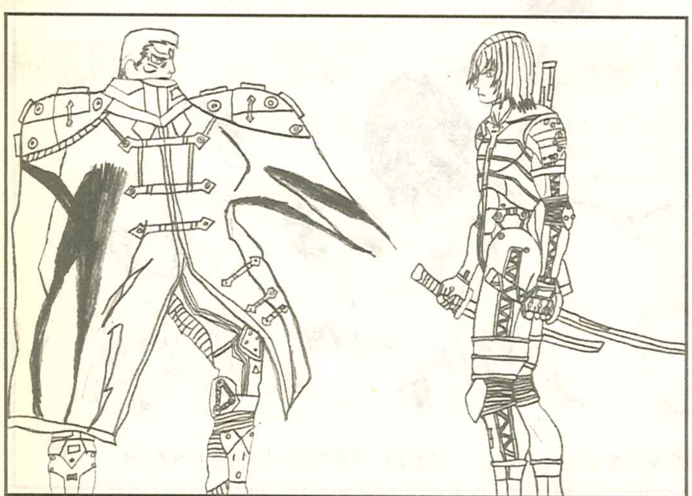
saca tus ideas propias y vamos, leyendo los demás artículos de un mismo redactor puedes hacerte a una idea de si sabe de lo que habla o meramente traduce la info que rula por *internet* (como hacen otros intentando imitarnos, e incluso revistas famosas de "alto standing").

Carlos Torres (Requena, Valencia) es el 3º que pillo para contestar y el 3º de Valencia. ¡Que no se diga que allí no llega la revista! Lo que sí que llegó tarde ha sido su carta, que tiene fecha del 23 de Agosto y la acabo de recibir. Quizá se traspapelase en la editorial o por alguna saca de *Correos* (cualquiera sabe). "*Zero*", como se hace llamar el amigo *Carlos*, es un fanático de los juegos de lucha y en especial de los ***King of Fighters*** (como tantos de nosotros y nuestros lectores), y me pregunta cómo se selecciona a *Zero* en el ***KOF2000*** para **Dreamcast**. Pues para desgracia de todos sus fans, sólo se le puede seleccionar en *modo práctica*. ¿Cómo? Pues vas a dicho modo, eliges tus 2 personajes y cuando vas a poner quién es el luchador y quién el *striker* pulsas simultáneamente *arriba + Y*. Sabrás que le has seleccionado porque se escucha un sonido. De esta forma podrás controlar a *Zero* en el único modo que no nos permite disfrutar realmente de él. Esperemos que esta estupidez (forzada por no meterle un número de *strikers* y *supers* -que son infinitos-) se repare en la versión de **Playstation2** que se ponía a la venta en Diciembre en Japón (en los momentos que escribo este texto aún no ha salido). Sobre el ***KOF2001*** de **Dreamcast** (para **PS2** se sabe que saldrá, pero no hay fecha aun) se anunció que llevaría un mini-juego de puzzle tipo ***Tetris*** y que al igual que el ***KOF2000*** tendrá escenarios rescatados de antiguos juegos de **SNK** (seguramente tan "*cut&paste*" chapucero como los del ***2000***, pero algo es algo).

Sobre ***Capcom VS. SNK 3*** a fecha de hoy no hay nada oficial, así que no te puedo dar más



Dibujo de Gonzalo Álvarez (Madrid)



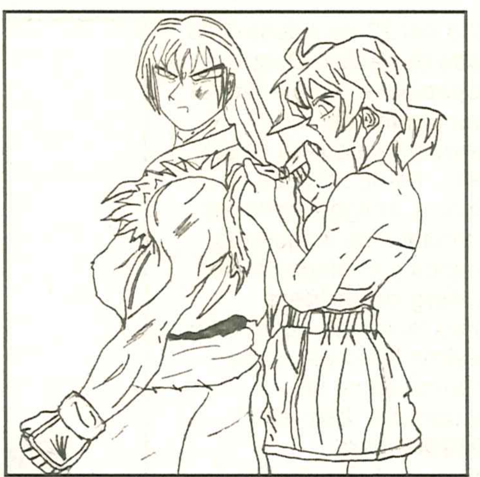
Dibujo de Iori (Motril, Granada)

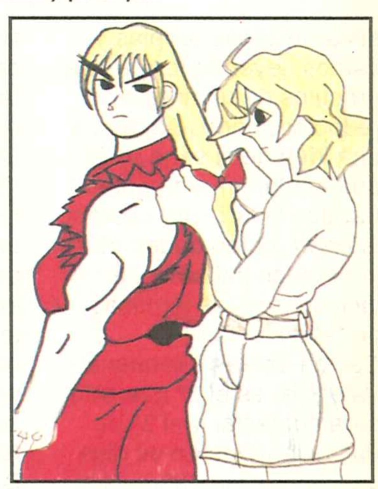
Otros 2 dibujos de Iori (Motril, Granada) que no para

datos. Y lo del ***Marvel 3*** igual, sólo rumores.

Como llega tarde la carta pues no te pude decir a tiempo que no, no hemos ido al *Salón del Manga*. Sinceramente, es un salón que cada vez pierde más la gracia, y para comprar *art books*, *merchandising* y juegos al doble de lo que cuestan... como que no. Quizás otro año, si no tenemos la oportunidad de ir a Japón, pero por ahora no hay ganas algunas de pegarse una paliza para ir hasta Barcelona.

Gonzalo Álvarez (de Madrid) es uno de mis habituales favoritos en esta sección por las cartas coñeras que hace y los dibujos más raros que me he cruzado en estos 10 años de redactor que llevo. *Gonzalo* quería saber para qué consola saldría ***GGXX***, y como pudisteis ver en el editorial del número anterior, la carátula era de **PS2**. Lo del juego de ***Buffy la cazavampiros***, si te fijas en aquel video promocional que









Dibujo de Alberto Martínez (Aranjuez, Madrid)



Cómic por José Ballester (Orihuela, Alicante)

Dibujo de Sergio Guerrero (Castellón)



Cómic original de China García (Albacete)

pusimos hace un par de números de lanzamientos para **GCube** el único juego que aparecía con un aspecto... menos atractivo a los demás era precisamente uno de ***Buffy***. Sobre los personajes que aparecen em ***KOF2002***, supongo que ya sabes la lista, aunque muy pocos saben que como personaje oculto aparece el *Kyo* del ***KOF'95*** (sí, el de la llama por el suelo). Por ahora emulador de **Hyper Neo·Geo 64** no existe, y tampoco es de extrañar porque una placa así precisa de un gran trabajo para ser emulada y por la corta lista de juegos no parecen tener ganas de echar el rato para que podamos darnos el gustazo de tener esos inéditos (en formato consola) ***Samurai 64***... Je,je... está currada la imagen esta de los *Ikari Warriors* basados en el mundo ***Metal Slug***. La próxima vez mándamela en un disco y la pongo por aquí. Las cuestiones sobre **Mugen** se las voy a pasar a *Clarens* para ver si te las puede contestar en su sección propia.

Y ya me voy despidiendo. Esto se ha alargado con tanto dibujo. ¡Nos leemos en 2 meses!

Mr.Karate



Muestra de que Picasso ha renacido como friki bajo el nombre de Gonzalo Álvarez



Dibujo de China García (Albacete)

SUSCRIPCIONES

¡QUE NO TE FALTE NINGÚN NÚMERO DE TU REVISTA DE VIDEOJUEGOS FAVORITA! ¡SUSCRÍBETE AHORA!

¡SUSCRÍBETE!

Fotocopia o recorta este boletín y suscríbete a GAMETYPE. Envía una carta a GAMETYPE. SUSCRIPCIONES. Camino de San Rafael 71. 29006. Málaga. Boletín válido hasta Marzo del 2003. También puedes hacerlo por teléfono, llamando al 952 36 31 43.

Suscripción por un año (seis números) : 27 EUROS

TODOS LOS ENVÍOS SE HACEN SIN INFORMACIÓN EXTERNA DE SU CONTENIDO.

GASTOS DE ENVÍO INCLUIDOS A PARTIR DE 2 EJEMPLARES.

Aviso a suscriptores:
Se pone en conocimiento de los actuales suscriptores que se está informatizando el proceso de envío de suscripciones, quedando recogidos los datos que tenemos de cada suscriptor en un fichero informático, sobre el cuál se tendrá todos los derechos recogidos en la ley. Si quiere más información al respecto, no dude en ponerse en contacto con nosotros.

Apellidos ( ) Nombre ( )
Dirección ( )
Código Postal ( ) Ciudad ( ) Provincia ( )
Apdo Correos ( ) Tlf. ( ) Edad ( )
Números que deseo recibir:
Suscripción a partir (número incluido/hasta): ( )
Números atrasados: ( )

Pago mediante:

- ☐ Talón nominativo a nombre de MEGAMULTIMEDIA, SL.
- ☐ Contrareembolso
- ☐ Transferencia bancaria a la cuenta: Mega Multimedia BANESTO 0030 4078 11 0293456273
- ☐ VISA Número ( ) Fecha de caducidad ( )

Firma (obligatorio)

¡SUSCRÍBETE Y TENDRÁS EN CASA LAS ÚLTIMAS NOVEDADES SOBRE VIDEOJUEGOS!

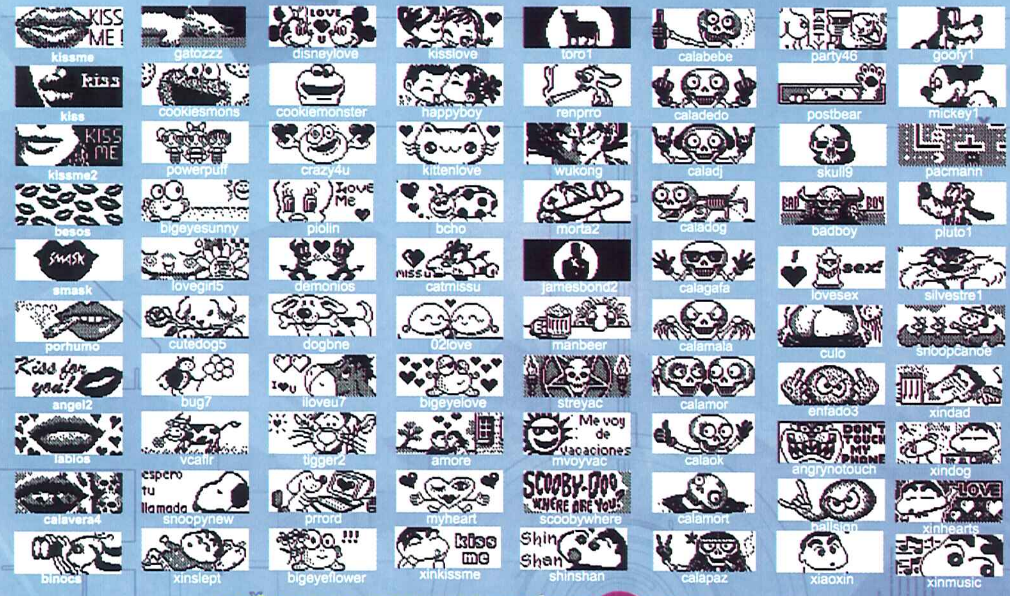
De acuerdo con lo establecido en la legislación actual, le informamos que los datos que nos facilite quedarán incluidos en un fichero de datos, cuya finalidad es poder ofrecerle un servicio lo más eficaz posible en el envío de las publicaciones a las que se suscribe. También le informamos que, eventualmente, es posible el envío de alguna información en relación a su suscripción y el envío de alguna oferta, que en el caso de no estar interesado, marque la casiila correspondiente o póngase en contacto con nosotros. El responsable del fichero és MEGAMULTIMEDIA S.L., Cno. San Rafael nº 71, 29006 Málaga, donde se puede dirigir para ejercer el derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición, según corresponda, sobre los datos que se encuentren en dicho fichero.



DIBUJOS

PARA NOKIA, ENVÍA MD2DIB + DIBUJO AL 5075 EJ. MD2DIB ALIEN
PARA EMS ENVÍA MD2EMSDIB + DIBUJO EJ. MD2EMSDIB ALIEN

ADORABLES AMOR VARIOS GOLFOS



IMÁGENES PICANTES: ENVÍA MD2XXXDIB AL 5075
PARA KAMA-SUTRA ENVÍA MD2KAMA AL 5075

DYNAMICOS

ENVÍA AL 5075
MD2DYN + DIBUJO EJ. MD2DYN GUAU
PARA DINÁMICOS VERDES ENVÍA MD2XXDYNAL 5075

alias	chocho
jodido	culo
tanduice	correr
amigos	cachondo
cerveza	hombre
droga	tonopedo
jesus	movjodido
gases	mandobeso
foto	kedar
besofrances	dndestas

(ó) (ó) Un beso — besolengua
DIOS creo el mundo en 6 días.. — amor
Cargando... VIRUS NOKIA — virusnokia

LOGOS

DECORA TU MÓVIL CON UN LOGO
PARA NOKIA ENVÍA AL 5075
MD2LOG LOGO EJ. MD2LOG OJOS



TOP	SHOW	AMOR
love3	dj	amor
piolin	spiderman1	beso
vacas2	kitty	pareja
demonio	mashiface	oso4
enfadado5	xinbal	pilhjerte
eyes36	mana	luna
ojos3	popstars	love83
bat1	ketama	snoopy5
puffff	eminem	snoopy8
abstract3	elvis	xiniluvu
tatu10	sinmiedo	rose15

CHAT

EL ÚNICO CHAT SMS

CHATEA DESDE EL PRIMER MENSAJE Y CONOCE GENTE DE TODA ESPAÑA DE LA MANERA MÁS DIVERTIDA.

¿CÓMO FUNCIONA ESTE CHAT PARA MÓVILES?

ENVÍA AL 5075:
MD2CHAT aquí tu mensaje

La primera vez que entres en el chat debes darte a conocer para que los chateros de la sala sepan que existes. Tu mensaje será enviado a TODOS los registrados en esta sala.

¿CÓMO MANDO MENSAJES PRIVADOS?

ENVÍA AL 5075:
MD2CHAT PRI apodo usuario Mensaje

Imagina que quieres mandar un mensaje privado a un usuario que escribe con el apodo de Eva, y no quieres que lo reciba el resto de la sala.

¿CÓMO SOLICITO AYUDA?

ENVÍA AL 5075:
MD2CHAT MENU

Con este comando recibirás una lista con todos los comandos válidos en el chat.

ENVÍA AL 5075:
MD2CHAT AYUDA aqui el comando

Si precedes al comando con la palabra "AYUDA" tendrás una ayuda detallada de cómo funciona el comando.

MD2CHAT AL 5075

TONOS

ENVÍA AL 5075
MD2TON+TONO
EJ. MD2TON LOCA

NUEVOS EXITOS	
Revolver	odio
Mclan	antiheroe
Dj Bobo	chihuahua
Coldplay	inmyplace2
Maná	angelamor
Juanes	esporti
Los Caños	alomejor
Los Planetas	pesadilla
Atomic Kitten	tideishigh
Amaral	todalanoch
Bon Jovi	jbeveryday
Tizziano Ferro	perdona
Britney Spears	udriveme
Sugar Ray	snugharbor
Manny Manuel	atrapame
Alicia Keys	gansta
Elvis	littleless
George Michael	shoot
Bruce Springsteen	therising
Los Planetas	corrientes
Pink	likeapill
Linkin Park	onestep
RedHotChilli	bytheway
Enrique Iglesias	dontturn
Eminem	wayiam
Enrique Iglesias	chicaayer
Withoutme	eminem
Pink	dontletme
MadHouse	aprayer
Geri Halloway	rainingmen
EXITOS 2002	
Chenoa	cuandotu
Natalia	loca
David Bisbal	corazonlat
Chenoa	atrevete
Marcos Lluna	duenlaojos
Loona	vivaamor
Patricia Manterola	ritmo
Marta Sanchez	soyyo
Paulina Rubio	situtevas
David Bisbal	llorare
Marcos Llunas	dueniaojos
Rosa	caradura
Selena	ballamison
Amaral	sinti
David Bisbal	avemaria
Thalia	tuyyo
La Fiesta	vitamina
Las Ketchup	asereje
Loona	vivaelamor
Lucrecia	migente
David Civera	mentirosa
Real Madrid	realmadrid
Chayanne	torero
Fútbol	oeoeoeoe
DANCE	
Kate Ryan	desenchan
Abel the Kid	groove20
Murphy Brown	energiser
Sonique	sky
scooter	nessaja2
Dee Dee	deeforever
Djsammy&Heaven	heavendj
DJ Tatana	words
Abel Ramos	quarzo
Dj tiesto	lethal
Spacio	dancer
Hermes House	liveislife
DJ Ray	themusic2
Javier Rios	curame
Robert Miles	children2
CINE TV	
Sexo en NY	sexony
Austin Powers	austinpowers
Los Fraggles	fragglerock
Indiana Jones	indy
MissionImposible	mi2
Pantera Rosa	pantera
Monty Python	brightside
Benny Hill	bennyhill
Clint Eastwood	thegood
James Bond	007
INTERNACIONAL	
Rolling Stones	dontstop
Christina Aguilera	dirrty
Madonna	dieanotherday
Mariah Carey	therain
Phil Collins	cantstop3
U2	elstorm
Shakira	underneath
Suede	positivity

COSTE MENSAJE PARA EL 5075: 90cent. de €. LOGOS, TONOS Y DIBUJOS SOLO PARA NOKIA


PARA VOSOTRAS QUE TAMBIÉN TENÉIS DERECHO...
Yaoitype
ヤオイタイプ
REVISTA DE BOYS LOVE Y CHICOS COOL PARA OTAKUS ATREVIDAS
Nº1 - 5€
REVISTA DE BOYS LOVE Y CHICOS COOL PARA OTAKUS ATREVIDAS
Yaoitype
ヤオイタイプ
¡¡100 PÁGINAS!!
Información actual
Videojuegos Yaoi
Reseñas nacional
Merchandising
Nuevos doujinshis
¡+ de 50 páginas de doujinshis japoneses!
¡A LA VENTA ESTE ENERO!
Reportajes - Reseñas - Doujinshis japoneses
Fanfics - Videojuegos - Merchandising...
¡¡ REVISTA DE 100 PÁGINAS CON CDRom DE REGALO x SÓLO 5€ !!